

VF-1

24 BIT MULTIBLE EFFECTS PROCESSOR

Bedienungsanleitung

SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die Warnung- und Vorsicht-Hinweise

⚠WARNUNG	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠ VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole

⚠	Das △ Symbol macht den Anwender auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das im Dreick befindliche Zeichen gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
	Das ⃠ Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: das Zeichen links besagt, daß das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
	Das ● Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: das Zeichen links besagt, daß der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

⚠WARNUNG

- Lesen Sie sorgfältig die folgenden Hinweise sowie die Bedienungsanleitung, ehe Sie das Gerät benutzen.



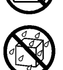
- Das Gerät bzw. das Netzteil darf nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden



- Versuchen Sie nicht, daß Gerät selbst zu reparieren. Wenden Sie sich bei Bedarf an Ihren Roland-Vertragspartner.



- Vermeiden Sie:
  - Umgebungen mit extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung bzw. direkte Nähe zu einem Heizkörper),
  - Umgebungen mit hoher Luftfeuchtigkeit,
  - den Betrieb des Gerätes ohne Nässeschutz z.B. bei Regen,
  - staubige Umgebungen,
  - Umgebungen mit starker Vibration.



- Achten Sie bei Einsatz von Racks oder Ständern darauf, daß diese waagerecht und sicher stehen.

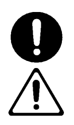


- Falls Sie keine Racks oder Ständer benutzen, sollten Sie dafür sorgen, daß das Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage Platz findet, auf der es nicht wackeln kann.

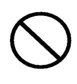


⚠WARNUNG

- Verwenden Sie nur den mit diesem Gerät mitgelieferten Netzadapter. Achten Sie zusätzlich darauf, daß der Netzadapter die für Ihr Land korrekte Spannung besitzt. Die Verwendung eines anderen Netzadapters kann sowohl den Netzadapter als auch das Gerät beschädigen.



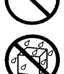
- Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel!



- Betreiben Sie das Gerätr immer mit einer für Sie angenehmen Lautstärke. Sollten Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie einen Gehörspezialisten auf.



- Achten Sie darauf, daß keine kleine Gegenstände bzw. Flüssigkeit in das Gehäuse gelangen.

Für EU Länder



Diese Produkt entspricht der europäischen Verordnung 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

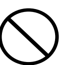
Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

⚠ WARNUNG

- Schalten Sie das Gerät aus, trennen Sie den Netzadapter von der Steckdose und informieren Sie Ihren Roland-Vertragspartner in den folgenden Situationen:
  
  - wenn der Netzadapter bzw. das Netzkabel beschädigt sind;
  - wenn Flüssigkeit bzw. ein Gegenstand in das Gehäuse gelangt ist;
  - wenn das Gerät nass geworden ist (z.B. durch Regen);
  - wenn das Gerät Ihrer Meinung nach nicht mehr normal funktioniert.

- In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Gerät unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.
  

- Bewahren Sie das Gerät vor heftigen Stößen und lassen Sie es nicht fallen.
  

- Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Belastung durch zu hohen Stromfluß kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen.
  

- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Roland-Vertragspartner zu Rate ziehen.
  

⚠ VORSICHT

- Das Gerät und das Netzteil sollten immer ausreichend belüftet sein.
  

- Ziehen Sie nie am Kabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln des Netzadapters immer nur den Stecker.
  

- Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht verwenden, trennen Sie den Netzadapter von der Steckdose.
  

- Achten Sie darauf, daß die Kabel nicht durcheinandergeraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, daß Kinder nicht an sie herankommen.
  

- Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es auch nicht mit schweren Gegenständen.
  

- Fassen Sie den Netzadapter niemals mit nassen Händen an.
  

- Bevor Sie das Gerät bewegen, um es an einem anderen Platz aufzustellen, sollten Sie nicht nur den Netzadapter vom Gerät trennen, sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel.
  

- Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus und trennen es vom Netzadapter.
  

- Bei Gewitter sollten Sie den Netzadapter vom Stromnetz trennen.
  

Inhalt

Eigenschaften

Vielseitige Effekt-Algorithmen und professionelle Soundqualität

Der VF-1 besitzt 46 Effekte und 36 Effekt-Algorithmen (Effekt-Kombinationen).
Außer Standard-Effekten wie Reverb und Chorus besitzt der VF-1 auch die von Roland bekannten Verstärker- und Lautsprecher-Simulationen, die mit Hilfe der **COSM** Technologie erzeugt werden.
24-bit AD/DA Wandler garantieren eine professionelle Soundqualität.
Alle Effekt-Einstellungen können in **Patches** gespeichert werden. Der VF-1 besitzt 200 Preset-Patches und 200 User-Patches.

Schnelles Finden von Effekt-Patches über Kategorien

Mithilfe der Category Search-Funktion kann ein Effekt-Patch schnell gefunden werden. (S.19)

Graphisches LCD-Display

Das übersichtliche Display des VF-1 erlaubt ein schnelles Editieren der verschiedenen Parameter.

Quick Setting

Für jeden Effekt des VF-1 stehen Voreinstellungen zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie sehr schnell neue Effekte erzeugen können. (S.26)

Spezieller Eingang für eine Gitarre

An der Vorderseite steht ein spezieller Eingang für eine Gitarre zur Verfügung. (S.12)

Integriertes Stimmgerät

Das chromatische Stimmgerät ermöglicht das schnelle und unkomplizierte Stimmen der Gitarre mit dem VF-1. (S.22)

Echtzeitkontrolle der Parameter

Die wichtigen Effekt-Parameter können über einen Fußtaster, ein Expressionpedal oder über MIDI-Meldungen gesteuert werden. (S.33)

2 Eingänge, 2 Ausgänge

Der VF-1 besitzt 2 Audio-Eingänge und 2 Audio-Ausgänge. Sie können auswählen zwischen entweder einem echten Stereoeffekt oder zwei Monoeffekten (in Reihe geschaltet). (S.13)

19"-Rack-kompatibel

Über den Rackadapter RAD-50 läßt sich der VF-1 in ein 19"-Rack einbauen.

Digital Out-Anschluß

Über den koaxialen Digitalausgang kann das Signal zu einem Gerät mit Digitaleingang geleitet werden, z.B. zum Roland Digital Mixer VM-3100. (S.127)

COSM (Composite Object Sound Modeling)
Die Roland COSM-Technologie ist in der Lage, alle Konfigurationen einen Instrumentes nachzubilden. Dazu gehören z.B. die verschiedenen Bestandteile eines Musikinstrumentes, die Komponenten eines Verstärker-Systems oder alle Parameter für die Erzeugung eines Digitaleffektes. Bekannt geworden ist die Roland COSM-Technologie u.a. durch das Virtual Guitar System VG-8 und das Roland V-Drum System (elektronisches Schlagzeug) mit den Soundmodulen TD-10 und TD-8.

Lesen dieser Anleitung

Diese Anleitung ist in 6 Abschnitte unterteilt. Wenn Sie den VF-1 noch nicht kennen, lesen Sie die Kapitel von Beginn an nacheinander durch.
Am Ende dieser Anleitung finden Sie ein alphabetisches Sachwortverzeichnis (Index). Hier finden Sie verschiedene Fachbegriffe, die Sie im Text aufsuchen können.

Kapitel 1. Die ersten Bedienschritte

In diesem Kapitel werden die ersten Bedienschritte erklärt, z.B. das Verkabeln des VF-1 und das Umschalten der Effekt-Programme.

Kapitel 2. Erstellen von Effekt-Programmen

In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie durch Verändern der Effekt-Parameter ein Effekt-Programm modifizieren bzw. komplett neu erstellen können.

Kapitel 3. Verschiedene Hilfsfunktionen (Utility)

In diesem Kapitel werden die Einstellungen für verschiedene Hilfsfunktionen (z.B. das Stimmgerät) und der System-Parameter erklärt.

Kapitel 4. Beschreibung der Effekt-Blöcke

In diesem Kapitel finden Sie die Beschreibung der Funktionen der einzelnen Effektblöcke.

Kapitel 5. Der VF-1 und MIDI

In diesem Kapitel wird erklärt, wie der VF-1 über MIDI kontrolliert wird und welche Möglichkeiten Sie mit MIDI haben.

Kapitel 6. Anhang

In diesem Kapitel finden Sie verschiedene Listen und zusätzliche Informationen, z.B. über die Verbindung VF-1 und Roland FC-200 MIDI Foot Controller.

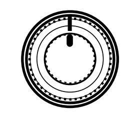
In dieser Anleitung verwendete Symbole

■ Worte oder Symbole, die in eckige Klammern [ ] eingefaßt sind, bezeichnen Bedienregler bzw. Bedientaster an der Vorderseite des VF-1.

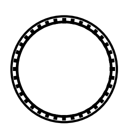
Beispiel

[UTILITY]	Utility-Taster
PARAMETER [◄][►]	Parameter-Taster

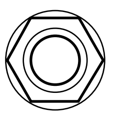
■ Die folgenden Kontrollregler bzw. Buchsen sind wie folgt angegeben.



Drehen des Reglers –>
[INPUT L/R]
Drücken des Reglers –>
[POWER]



Drehen des Reglers –>
[NUMBER] oder [VALUE]
Drücken des Reglers –>
[EFFECTS] oder [ENTER]



Anschließen eines Expression Pedals –>
EXP PEDAL-Buchse
Anschließen eines Fußschalters/ Fußtasters –>
CTL 1,2-Buchse

WICHTIGE HINWEISE

Stromversorgung

- Verwenden Sie keinen Stromkreis, an den auch Störgeräusche produzierende Geräte angeschlossen sind, z.B. Motoren oder Lichtsysteme.

- Der Netzadapter erwärmt sich während des Betriebes. Dieses ist normal und kein Grund zur Beunruhigung.

- Schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen vornehmen, um Fehlfunktionen oder Beschädigungen vorzubeugen.

Positionierung

- Vermeiden Sie den Betrieb in der direkten Nähe von Verstärkern, um Brummgeräuschen vorzubeugen.

- Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Radio- und TV-Empfängern, um Einstreuungen zu vermeiden.

- Setzen Sie das Gerät keinen extremen Temperaturen aus (z.B. direkte Sonneneinstrahlung oder die Aufstellung direkt neben einem Heizkörper). Dadurch kann die Oberfläche verfärben bzw. beschädigt werden.

- Vermeiden Sie Umgebungen mit hoher Luftfeuchtigkeit. Verhindern Sie. daß das Gerät Regen ausgesetzt wird.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Bei Bedarf kann auch ein mildes, neutrales Reinigungsmittel verwendet werden. Reiben Sie danach die Geräteoberfläche wieder trocken.

- Verwenden Sie niemals Benzin, Verdünner, Alkohol o.ä., damit keine Verformungen oder Verfärbungen des Gehäuses auftreten.

Zusätzliche Hinweise

- Bei technischen Überprüfungen bzw. Reparaturen wird das Gerät auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt. Speichern Sie daher Ihre Daten vorher mit Hilfe eines MIDI-Sequenzers (MIDI Bulk Dump) ab. Nach der technischen Überprüfung können Sie dann Ihre Daten wieder in das Gerät zurückübertragen. Roland übernimmt keine Haftung für den Verlust von Anwenderdaten.

- Während Ihrer Arbeit sollten Sie Ihre Daten regelmäßig sichern, damit bei einer Fehlbedienung bzw. einer Fehlfunktion Ihres Systems die Daten nicht verloren sind. Daten innerhalb eines Bulk Dump, die unvollständig oder zerstört sind und daher nicht in das Gerät übertragen werden können, sind nicht mehr verwendbar. Roland übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste, die aufgrund einer solchen Situation auftreten können.

- Behandeln Sie die Bedienelemente (Regler und Taster) mit der notwendigen Sorgfalt.

- Drücken oder schlagen Sie nicht auf das Display.

- Wenn Sie Kabel mit dem Gerät verbinden oder abziehen, fassen Sie immer am Stecker und nicht am Kabel selbst. Damit beugen Sie Beschädigungen des Kabels vor.

- Verwenden Sie das Gerät mit einer moderaten Lautstärke.

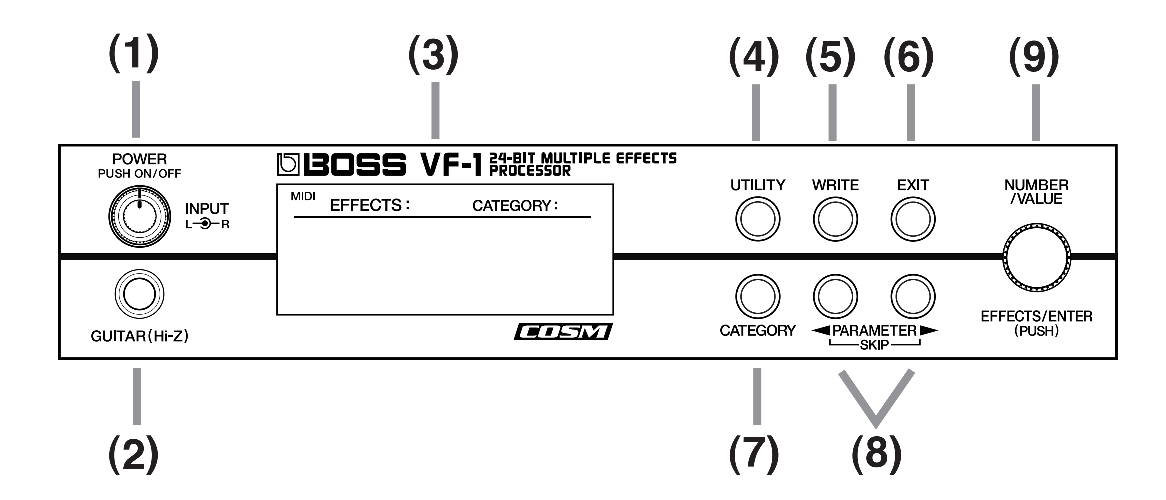
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie entweder die Originalverpackung, eine andere gleichwertige Verpackung oder ein Flightcase.

- Verwenden Sie als Expression-Pedal nur ein Roland/ BOSS-Pedal (EV-5, FV-300L).

- Verwenden Sie nur Kabel ohne eingebauten Widerstand. Bei Verwendung von Kabeln mit integriertem Widerstand wird die Signalstärke deutlich herabgesetzt.

Vorder- und Rückseite

Vorderseite



(1) POWER/INPUT (L/R)

Power-Schalter/Input Level-Regler (L/R)
Durch Drücken dieses Reglers wird der VF-1 ein- bzw. ausgeschaltet. Durch Drehen dieses Reglers wird der Eingangspegel eingestellt. Dieses kann für den linken und rechten Kanal getrennt geregelt werden.

(2) GUITAR (Hi-Z)

Guitar-Buchse
Dieses ist ein hochohmiger Eingang für den direkten Anschluß einer Gitarre. Damit entfällt die Notwendigkeit für einen externen Gitarren-Vorverstärker.

(3) Display

Im Display finden Sie alle wichtigen Informationen über den aktuellen Status der Parameter-Einstellungen.

(4) UTILITY

Utility-Taster
Nach Drücken dieses Tasters erreichen Sie die System-Parameter, das interne Stimmgerät und die MIDI-Parameter.

(5) WRITE

Write-Taster
Wenn Sie diesen Taster drücken, können Sie danach Effekt-Einstellungen im Gerät speichern oder kopieren.

(6) EXIT

Exit-Taster
Durch Drücken von [EXIT] wird ein Bedienvorgang abgebrochen.

(7) CATEGORY

Category-Taster
Durch Drücken von [CATEGORY] wird das Category-Display aufgerufen, wo Sie ein Effekt-Patch nach einer gewünschten Kategorie ausgewählt werden kann.

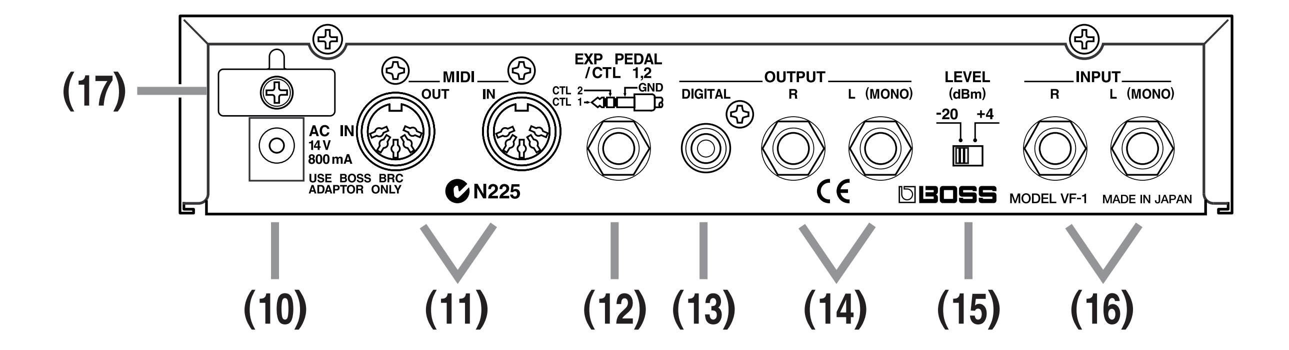
(8) PARAMETER (◄ / ►)

Parameter-Taster
Mit diesen Tastern wird der gewünschte Parameter ausgewählt. Dabei wird entweder das Display umgeschaltet oder der Parameter im aktuellen Display gewechselt.

(9) NUMBER/VALUE, EFFECTS/ENTER

Number/Value-Regler, Effects/Enter-Taster
Durch **Drehen dieses Reglers** wird entweder das Effekt-Programm gewechselt oder der Wert des aktuell ausgewählten Parameters verändert.
Durch **Drücken dieses Reglers** wird ein Effekt ein- bzw. ausgeschaltet bzw. ein Wert eingegeben.

Rückseite



(10) AC Adapter-Buchse

Hier wird der dem VF-1 beiliegende Netzadapter angeschlossen. **Verwenden Sie keinen anderen als den mit dem VF-1 mitgelieferten Netzadapter.**

(11) MIDI IN/OUT

MIDI-Anschlüsse (In/Out)

Über die MIDI-Buchsen wird der VF-1 mit externen MIDI-Geräten verbunden (z.B. einem MIDI-Sequenzer).

(12) EXP PEDAL/CTL 1,2

Expression Pedal/Control 1,2-Buchse

An diese Buchsen können Sie entweder ein Expression Pedal oder einen Fußtaster/Fußschalter anschließen. Mit dem Expression Pedal können Parameterwerte in Echtzeit verändert werden, mit einem Fußtaster/Fußschalter kann das Effekt-Programm umgeschaltet werden. Wenn Sie hier ein INSERT-Kabel (Stereo <-> 2x Mono) anschließen, können Sie mit zwei Fußtastern/Fußschaltern zwei verschiedene Parameter steuern.

(13) DIGITAL OUTPUT

Digital Output-Anschluß (koaxial)

Über diesen Anschluß wird das Audiosignal digital ausgegeben. Verwenden Sie für diese Verbindung ein Videokabel (75 Ω unsymmetrisch).

(14) OUTPUT L (MONO) /R

Output-Buchsen

Über diese Buchsen wird das Audiosignal analog ausgegeben. Verbinden Sie diese Buchsen mit den Eingängen eines Mixers oder Verstärkersystems.

(15) LEVEL

Level-Schalter

Mit diesem Schalter können Sie die Empfindlichkeit des Eingangspegels umschalten.

(16) INPUT L (MONO) /R

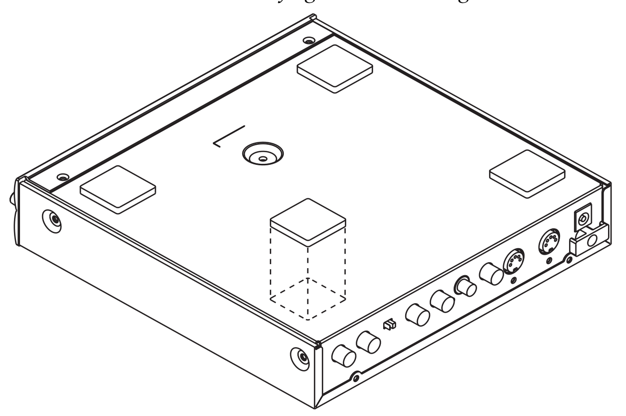
Input-Buchsen

Über diese Buchsen wird das Audiosignal analog in den VF-1 geführt. Verbinden Sie diese Buchsen mit den Ausgängen eines Instrumentes (z.B. Keyboard) bzw. Audio-Gerätes (z.B. CD-Player).

(17) Kabelhaken

Führen Sie das Kabel des Netzadapters um diesen Kabelhaken. Damit wird ein versehentliches Abziehen des Kabels aus der Netzbuchse des VF-1 verhindert.

* *Wenn Sie den VF-1 in ein 19"-Rack einbauen möchten, erwerben Sie bitte den Rack-Adapter Roland RAD-50 (zusätzliches Zubehör). Wenn Sie den VF-1 als „Tischgerät" verwenden möchten, befestigen Sie bitte die Gummifüße an der Unterseite des VF-1 (siehe folgende Abbildung).*



Kapitel 1. Die ersten Bedienschritte

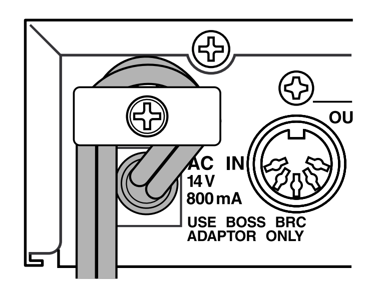
Die Anschlüsse

Der VF-1 kann auf verschiedene Weise angeschlossen werden. Suchen Sie das für Ihre Anwendungen passende Anschlußbeispiel heraus.



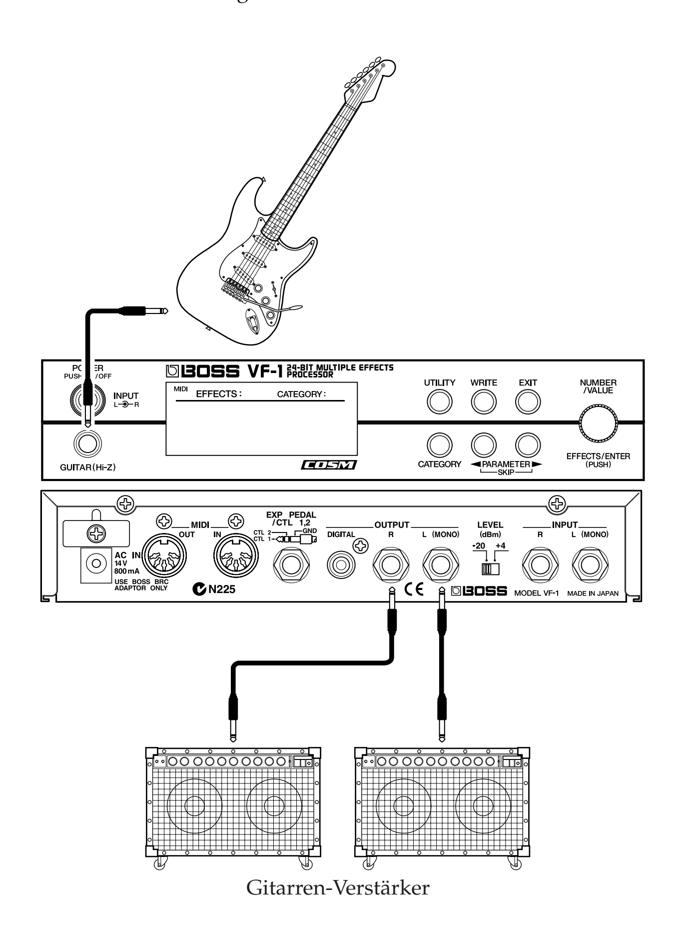
Bevor Sie neue Kabelverbindungen vornehmen, regeln Sie die Lautstärke auf Minimum und schalten Sie die beteiligten Geräte aus. Damit beugen Sie Sie eventuellen Beschädigungen der Lautsprecher (oder anderer empfindlichen Komponenten) durch Signalspitzen bei Einschalten der Geräte vor.

* *Verkabeln Sie für den Mono-Betrieb nur die OUTPUT L (MONO)-Buchse.*
* *Der VF-1 besitzt 3 Eingänge: die GUITAR-Buchse und die beiden INPUT L (MONO) / R-Buchsen. Wenn Sie sowohl die GUITAR-Buchse als auch die INPUT L (MONO)-Buchse verbunden haben, erhält die GUITAR-Buchse Vorrang.*
* *Legen Sie das Kabel des Netzadapters um den Kabelhaken (siehe folgende Abbildung).*



Anschließen einer Gitarre

* *Schließen Sie eine E-Gitarre an der GUITAR-Buchse an.*
* *Wenn Sie das Signal in mono ausgeben möchten, verkabeln Sie nur die OUTPUT L (MONO)-Buchse.*
* *Stellen Sie den LEVEL-Schalter auf [-20 dBm]. Dieses ist die normale Einstellung.*

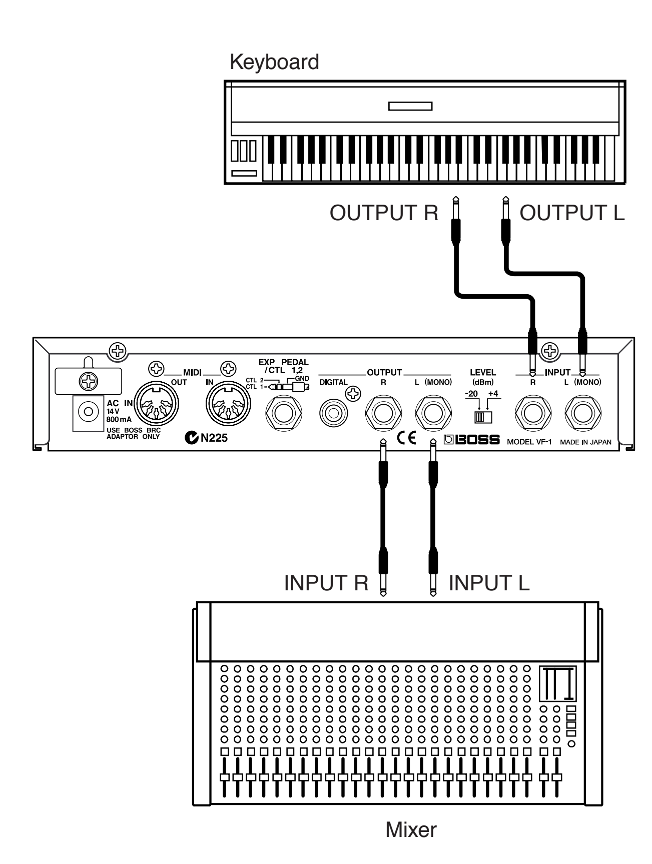


Gitarren-Verstärker

Sie können den VF-1 so einstellen, daß dieser optimal an den von Ihnen verwendeten Verstärker-Typ angepaßt ist (siehe „GLOBALE SOUND-EINSTELLUNGEN“ (S.45).

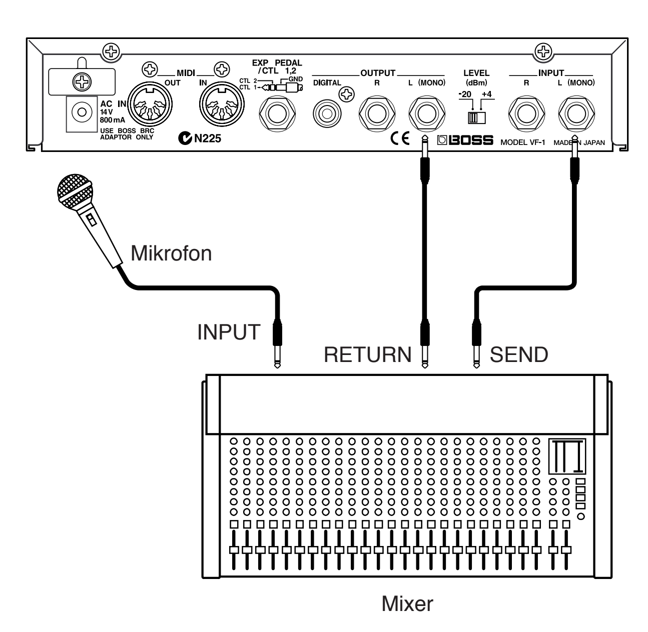
Anschließen eines Keyboards

* *Stellen Sie den LEVEL-Schalter auf [-20 dBm]. Dieses ist die normale Einstellung.*
* *Verkabeln Sie für den Mono-Betrieb nur die INPUT L (MONO)-Buchse.*
* *Wenn Sie das Signal in mono ausgeben möchten, verkabeln Sie nur die OUTPUT L (MONO)-Buchse.*



Anschließen eines Mikrofons

* *Stellen Sie den LEVEL-Schalter so ein, daß dieser genauso eingestellt ist wie die Eingangsempfindlichkeit des Mixers, an dem der VF-1 angeschlossen ist.*





Wenn Rückkopplungen auftreten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie zwischen Mikrofon und PA-System ein Anti-Feedback-System, z.B. den Roland AF-70. Dieser unterdrückt die Rückkopplungen automatisch.

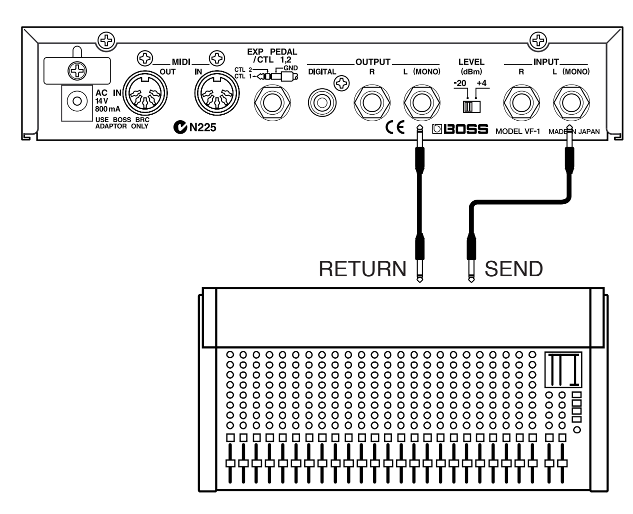
2. Verändern Sie die Richtung des Mikrofons.

3. Vergrößern Sie die Entfernung zwischen Mikrofon und Lautsprecher.

4. Verringern Sie die Lautstärke des Mikrofonsignals bzw. der Lautsprecher.

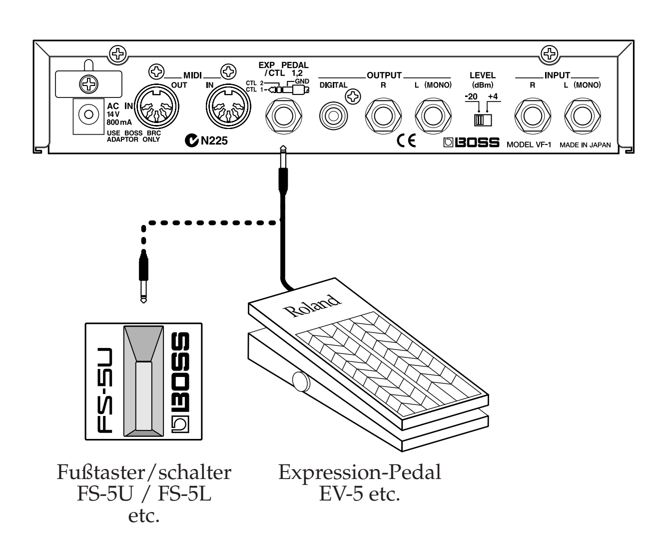
Verkabeln des VF-1 und eines Mischpultes über den Send/Return des Mixers

* *Stellen Sie den LEVEL-Schalter so ein, daß dieser genauso eingestellt ist wie die Eingangsempfindlichkeit des Mixers, an dem der VF-1 angeschlossen ist.*
* *Stellen Sie den EFFECTS OFF MD (Effect Off Mode) auf "MUTE" (S.43) und DIRECT MIX auf "OFF" (S.46).*



Mixer

Anschließen eines Expression Pedals oder Fußtasters/ Fußschalters



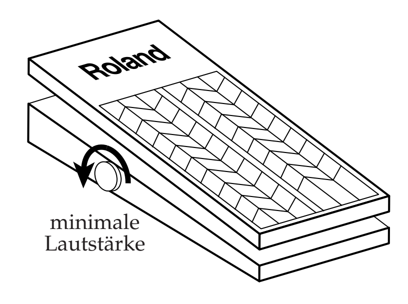
Fußtaster/schalter FS-5U / FS-5L etc.

Expression-Pedal EV-5 etc.

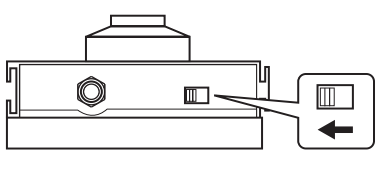


Verwenden Sie als Expression-Pedal nur ein Roland EV-5 oder ein BOSS FV-300L + Spezialkabel Roland PCS-33 (zusätzliches Zubehör). Die Verwendung eines anderen Expression-Pedals kann Fehlfunktionen zur Folge haben.

* *Setzen Sie die Minimal-Lautstärke am Expression-Pedal auf „MIN", und schließen Sie das Expression-Pedal an die EXP PEDAL-Buchse an.*



* *Wenn Sie einen Fußtaster/Fußschalter an der CTL 1/2-Buchse angeschlossen haben, setzen Sie den Polaritäts-Schalter auf die korrekte Position (siehe folgende Abbildung), damit der Fußtaster/Fußschalter korrekt arbeitet.*



Polaritäts-Schalter

Einschalten und Standby-Modus

Einschalten

Nachdem Sie alle Kabelverbindungen durchgeführt haben (S. 14–16), schalten Sie die Geräte in der empfohlenen Reihenfolge ein. Bei falscher Einschalt-Reihenfolge können Sie Lautsprecher durch Signalspitzen beschädigt werden.

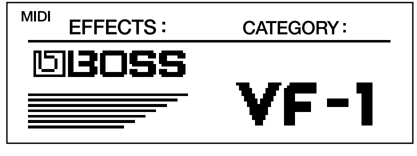
1. Überprüfen Sie zunächst die folgenden Punkte.

- Sind alle Kabelverbindungen korrekt ?
- Ist die Lautstärke am VF-1 und an den anderen externen Geräten auf Minimum geregelt ?

2. Schalten Sie das am VF-1 angeschlossene Instrument bzw. Gerät ein.

3. Drücken Sie den [POWER]-Schalter auf VF-1, um diesen einzuschalten.

Das folgende Display erscheint, und der VF-1 ist nach kurzer Zeit betriebsbereit. Diese Anzeige wird als „Play Mode" bezeichnet.





Der VF-1 ist mit einem internen Schutzschaltkreis ausgestattet. Dieser verhindert mögliche Beschädigungen bei Einschalten des Gerätes, wenn vor Einschalten die Lautstärke nicht auf Minimum geregelt wurde. Die Überbrückung dieser Schutzschaltung dauert ein paar Sekunden.

* *Nach Einschalten des VF-1 wird die zuletzt ausgewählte Patch-Nummer angewählt.*

* *Wenn das Display des VF-1 schwer zu lesen ist, regeln Sie den Display-Kontrast nach (S.24).*

4. Schalten Sie die anderen Geräte in dieser Reihenfolge ein: Effektgeräte –> Mixer –> Verstärkersystem.



Nachdem alle Geräte eingeschaltet sind, regeln Sie die Lautstärke am Verstärkersystem auf den gewünschten Wert.

Ausschalten

1. Überprüfen Sie zunächst die folgenden Punkte.

- Ist die Lautstärke am VF-1 und an den anderen externen Geräten auf Minimum geregelt ?

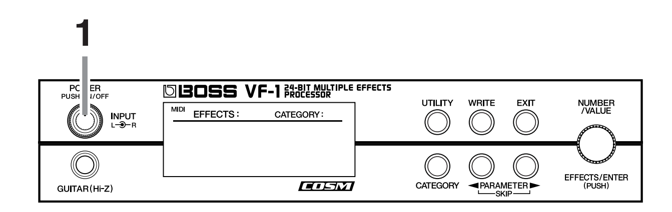
2. Schalten Sie zuerst die anderen Geräte in dieser Reihenfolge aus: Verstärkersystem –> Mixer –> Effektgeräte.

3. Drücken Sie den [POWER]-Schalter auf VF-1, um diesen auszuschalten.

4. Schalten Sie das am VF-1 angeschlossene Instrument bzw. Gerät aus.

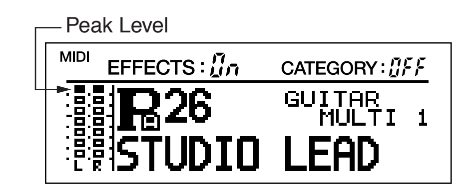
Einstellen des Input Level (Eingangspegels)

Ein korrekt (möglichst hoch) eingestellter Eingangspegel ist die Voraussetzung dafür, daß der VF-1 das Eingangssignal optimal verarbeiten kann und möglichst wenig Nebengeräusche auftreten. Gleichzeitig müssen Sie aber darauf achten, daß der Eingangspegel nicht zu hoch eingestellt wird, weil ansonsten das Signal von Beginn an verzerrt wird.

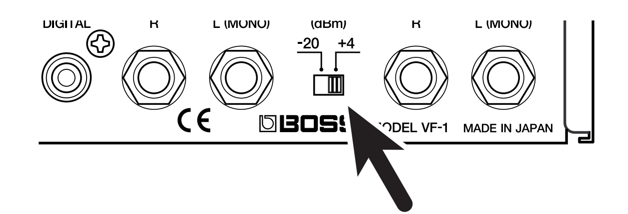


1. Stellen Sie mit [INPUT L/R] den Pegel optimal ein.

Die Level Meter-Anzeige links im Display darf den höchsten Punkt (den Peak Level) bei höchster Lautstärke des Eingangssignals nicht erreichen. Nur dann ist sichergestellt, dass das Signal nicht verzerrt.



* *Wenn der Level-Schalter auf [-20 dBm] steht und das Signal auch bei niedriger Einstellung des [INPUT L/R]-Reglers sofort verzerrt, schalten Sie den Level-Schalter um auf [+4 dBm].*



Auswahl eines Effekt-Programms

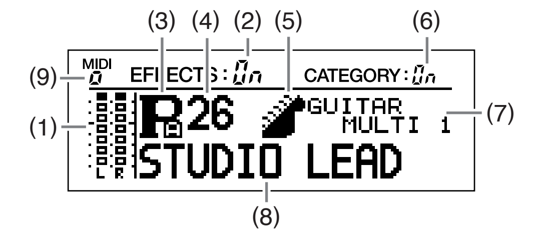
Der VF-1 besitzt 400 Effekt-Programme. Ein Effekt-Programm wird auch als **Patch** bezeichnet. Bänke und Patches können entweder über die Bedientaster des VF-1 oder über MIDI umgeschaltet werden.



Die 400 Patches sind in 4 Bänke à 100 Patches aufgeteilt: die **Preset-Bänke A und B** und die **User-Bänke A und B**.

Patches können nur im Play Mode gewechselt werden (das Display, wo die Patch-Nr. angezeigt wird).
Wenn im Display keine Patch-Nr. zu sehen ist, drücken Sie [EXIT] sooft, bis eine Patch-Nr. erscheint.

Die verschiedenen Anzeigen im Display



(1) Level Meter:
Im Play Mode wird hier der Pegel des Eingangssignals angezeigt. Während der Einstellung eines Effektes wird der Eingangs- und Ausgangspegel des aktuell ausgewählten Effektes angezeigt (S.17, 31).

(2) EFFECTS On/OFF:
Hier wird der Ein- und Ausschalt-Status des Effektes angezeigt (On/Off (Bypass/Mute)).

(3) Bank:
zeigt die aktuell ausgewählte Bank an.

(4) Patch-Nummer:
zeigt die Nummer des aktuell ausgewählten Patches an.

(5) Category:
zeigt die Kategorie des aktuell ausgewählten Patches an.

* *Wenn der Category-Schalter auf „Off“ steht, wird die Kategorie nicht angezeigt. In diesem Fall erscheint CATEGORY OFF.*

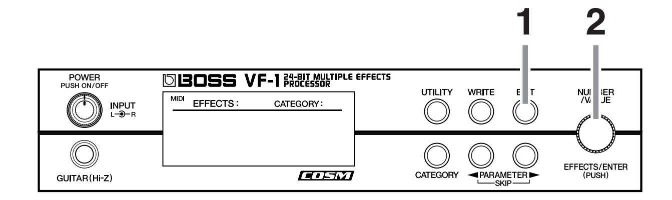
(6) Category Search On/Off:
zeigt den Status (Category On/Off) an.

(7) Algorithmus-Name:
zeigt den Namen des Effekt-Algorithmus an.

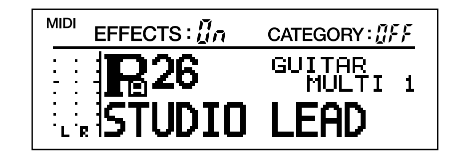
(8) Patch-Name:
zeigt den Namen des aktuell ausgewählten Patches an.

(9) MIDI-Anzeige:
Diese Anzeige leuchtet, wenn der VF-1 MIDI-Meldungen empfängt.

Auswahl eines Patches



1. Stellen Sie sicher, daß im Display „CATEGORY OFF”.
Falls „CATEGORY On” angezeigt wird, drücken Sie [EXIT], so daß „CATEGORY OFF” erscheint.



2. Drehen Sie [NUMBER], um das gewünschte Patch anzuwählen. Die Patch-Nummer und der Patch-Name im Display ändern sich entsprechend.
Wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten und [NUMBER] drehen, werden die Patch-Nummern in 10er-Schritten weitergeschaltet.

Die Bänke werden wie folgt umgeschaltet.
Drehen nach rechts:
Preset A –> Preset B –> User A –> User B–> Preset A...
Drehen nach links:
Preset A –> User B –> User A –> Preset B –> Preset A...

* *Die Effekt-Patches können nur im Play Mode umgeschaltet werden.*
* *Wenn im Display „CATEGORY On” abgebildet ist, ist die Category Search-Funktion eingeschaltet. Die Auswahl der Patches erfolgt dann über die Reihenfolge innerhalb einer Kategorie.*

Schnelles Finden eines Effekt-Patches (Category Search)

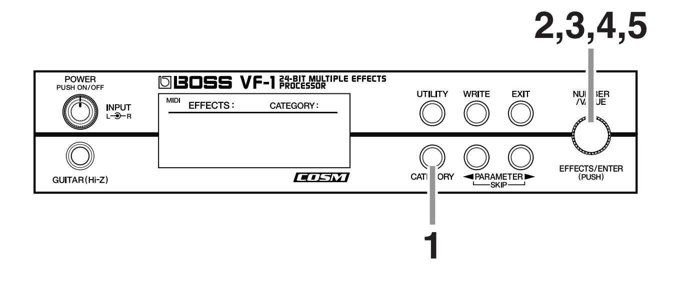
Der VF-1 besitzt eine Category Search-Funktion, mit deren Hilfe Sie die Effekt-Patches nach Kategorien aufrufen und so schneller finden können. Dabei werden nur die Effekt-Patches der ausgewählten Kategorie vorselektiert, und nur diese sind zur Auswahl freigegeben.
Die folgenden Kategorien stehen zur Verfügung.



1. E.GUITAR	10. MASTER
2. A.GUITAR	11. OTHERS1
3. BASS	12. OTHERS2
4. KEYBOARD	13. OTHERS3
5. VOCAL	14. ALL
6. GROOVE	15. PRESET-A
7. REVERB	16. PRESET-B
8. RSS	17. USER-A
9. STUDIO	18. USER-B

* *"OTHERS1", "OTHERS2" und "OTHERS3" sind USER-Kategorien, d.h., diese Kategorien können Sie selbst vorgeben und die USER-Patches entsprechend individuell einsortieren (S.37).*

* *In der Werksvoreinstellung sind für die Kategorien "OTHERS1", "OTHERS2" und "OTHERS3" keine Effekt-Patches definiert.*



1. Drücken Sie [CATEGORY], um die Category Search-Funktion einzuschalten.

2. Drehen Sie [NUMBER], und wählen Sie damit die gewünschte Kategorie aus.

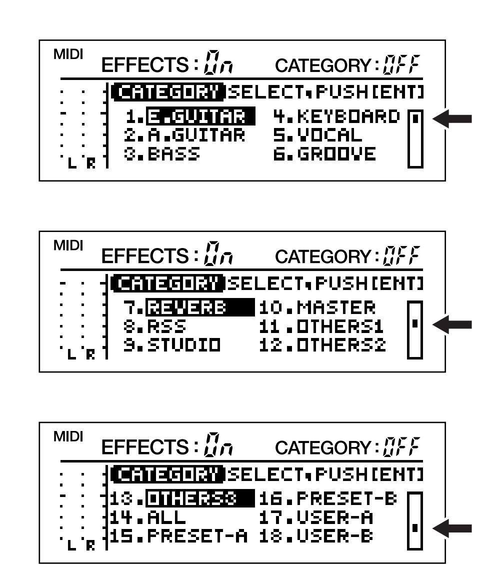
Wenn Sie wieder den Play Mode auswählen möchten, drücken Sie [EXIT].

* *Die 18 verschiedenen Kategorien sind über mehrere Display-Seiten verteilt, die Sie nach Schritt 2 durch Drehen von [NUMBER] umblättern können.*

* *Die Category Search-Funktion kann nur über den [CATEGORY]-Taster aktiviert werden, nicht über MIDI.*

* *Sie können die Display-Seiten auch mit PARAMETER [◄][►] umblättern.*

Die aktuell ausgewählte Display-Seite wird durch das kleine schwarze Rechteck auf der rechten Seite des Displays angegeben.

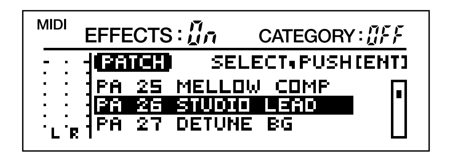


3. Drücken Sie [ENTER].

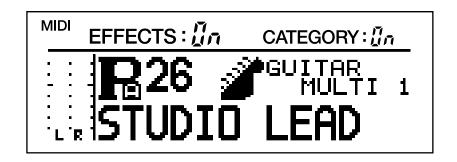
Damit ist die Kategorie ausgewählt.

4. Drehen Sie [NUMBER], um das gewünschte Effekt-Patch anzuwählen.

Wenn Sie hier [EXIT] drücken, sind Sie wieder bei Schritt 2.



5. Drücken Sie [ENTER].
Das ausgewählte Patch wird aktiviert, und es wird wieder der Play Mode ausgewählt.
Im Display erscheint das Symbol der ausgewählten Kategorie, und oben rechts im Display erscheint zusätzlich „CATEGORY On".
Nun können Sie mit [NUMBER] ein anderes Effekt-Patch der aktuell ausgewählten Kategorie auswählen.



* *Wenn Sie als Kategorie „ALL" auswählen, erscheint kein einzelnes Category-Symbol, und oben rechts erscheint „CATEGORY OFF". In diesem Fall können Sie mit [NUMBER] alle Effekt-Patches auswählen.*

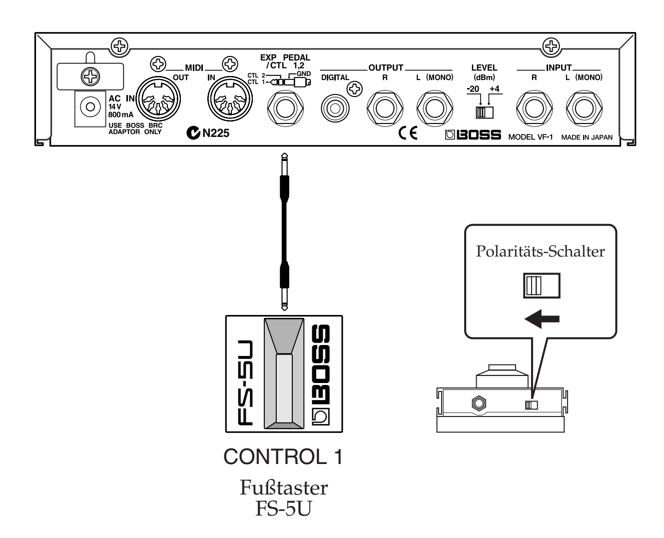
* ***Wenn Sie die Patch-Auswahl über eine Kategorie beenden möchten, drücken Sie [EXIT]. Oben rechts im Display erscheint "CATEGORY OFF".***

Auswahl von Effekt-Patches über einen Fußtaster

Wenn an der CTL 1/2-Buchse ein Fußtaster FS-5U angeschlossen ist, können Sie die Effekt-Patches durch Drücken des Fußtasters wechseln.

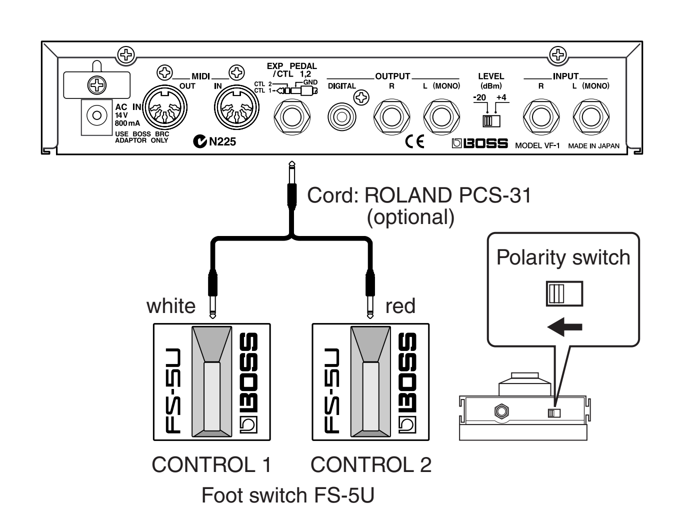
Wenn nur ein Fußtaster angeschlossen ist

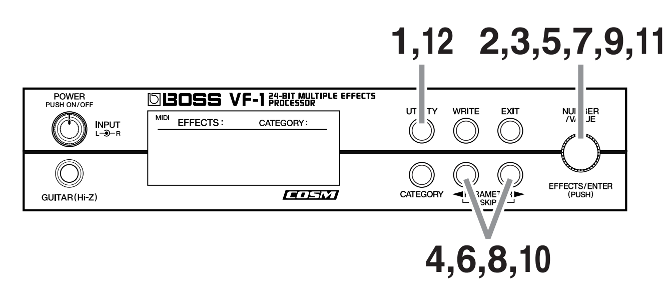
In diesem Fall können Sie die Patch-Nummern entweder abwärts **oder** aufwärts umschalten, **nicht aber in beide Richtungen**.



Wenn zwei Fußtaster angeschlossen sind

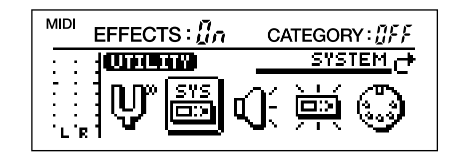
Wenn über ein INSERT-Kabel (Stereo <-> 2x Mono) zwei Fußtaster angeschlossen sind, können Sie die Patch-Nummern abwärts und aufwärts umschalten, genauso wie mit dem [NUMBER]-Regler.





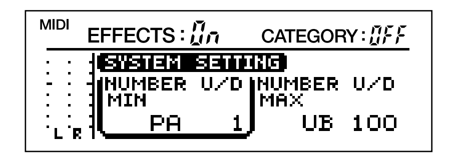
1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [VALUE], bis SYSTEM" erscheint.



3. Drücken Sie [ENTER].

4. Wählen Sie mit PARAMETER [◄][►] das folgende Display und dort „NUMBER U/D MIN" aus.



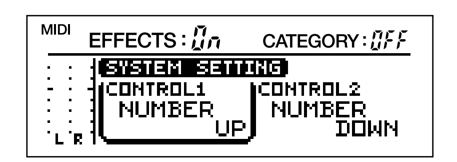
5. Drehen Sie [VALUE], bis „PA 1" ausgewählt ist.

6. Wählen Sie mit PARAMETER [◄][►] „NUMBER U/D MAX" aus.

7. Drehen Sie [VALUE], bis „UB100" ausgewählt ist.

8. Wählen Sie mit PARAMETER [◄][►] das folgende Display und dort „CONTROL 1" aus.

9. Drehen Sie [VALUE], bis NUMBER UP (DOWN)" ausgewählt ist.



10. Wählen Sie mit PARAMETER [◄][►] "CONTROL 2" aus.

11. Drehen Sie [VALUE], bis „NUMBER DOWN (UP)" ausgewählt ist.

* *Wenn nur ein Fußtaster angeschlossen ist, hat diese Einstellung keine Wirkung.*

12. Drücken Sie [UTILITY], um wieder den Play Mode auszuwählen.

* *Sie können alternativ auch 2mal [EXIT] drücken.*

* *Wenn im Play Mode „CATEGORY On" angezeigt wird und Sie dann [EXIT] drücken, erscheint „CATEGORY OFF", und Sie können die Patches in dem Bereich auswählen, der durch „NUMBER U/D MIN" und "NUMBER U/D MAX" vorgegeben ist.*

Wenn nur ein Fußtaster angeschlossen ist:

Jedesmal, wenn Sie den Fußtaster drücken, wird die nächsthöhere Patch-Nummer ausgewählt.

* *Wenn bei Schritt 8 „NUMBER DOWN" eingestellt wurde, wird die nächstniedrigere Patch-Nummer ausgewählt.*

* *Die „CONTROL 2"-Einstellung hat keine Wirkung.*

* *Sie können die Bandbreite für die Auswahl der Patch-Nummern einstellen (siehe „SYSTEM-EINSTELLUNG" (S.43)).*

Wenn zwei Fußtaster angeschlossen sind:

Jedesmal, wenn Sie den CONTROL 1-Fußtaster drücken, wird die nächsthöhere Patch-Nummer ausgewählt. Jedesmal, wenn Sie den CONTROL 2-Fußtaster drücken, wird die nächstniedrigere Patch-Nummer ausgewählt.

* *Sie können bei Schritt 8 und 10 „NUMBER UP" und „NUMBER DOWN" auch vertauschen und so erreichen, daß die Funktionweise der Fußtaster umgekehrt wird.*

• Umschalten des Effekt-Programms über einen Roland FC-200 MIDI Foot Controller

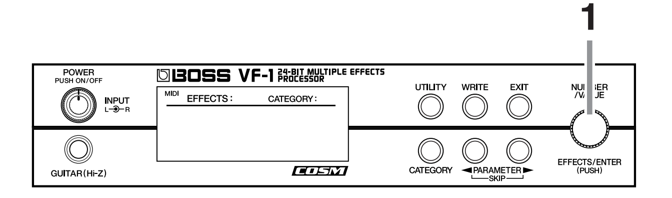
Nähere Informationen zu dieser Möglichkeit finden Sie auf Seite 127.

• Umschalten des Effekt-Programms über MIDI Program Change-Meldungen

Nähere Informationen zu dieser Möglichkeit finden Sie auf Seite 122.

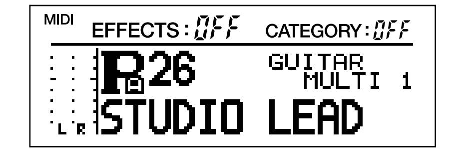
Ein- und Ausschalten der Effekte (EFFECTS On/Off)

Sie können den Effekt aus- bzw. wieder einschalten.
Wenn der Effekt ausgeschaltet ist, wird das Eingasngsignal ohne Veränderung über die Ausgangsbuchsen ausgegeben. Dieses ist z.B. sinnvoll, wenn Sie nur das Direktsignal hören möchten.



1. Drücken Sie im Play Mode [EFFECTS].

Die EFFECTS On/Off-Anzeige wird umgeschaltet.
Wenn der Effektblock abgeschaltet ist, erscheint die Anzeige „EFFECTS OFF".



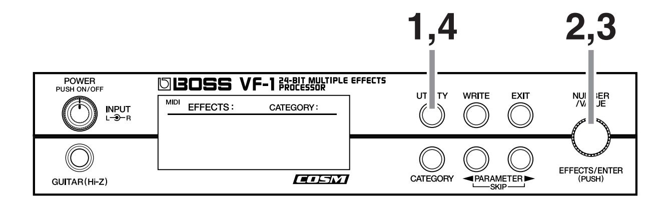
❍ Die EFFECTS On/Off-Funktion kann auch in eine Stummschaltung (Mute) verändert werden. Nähere Informationen hierzu finden Sie unter „SYSTEM-EINSTELLUNGEN" (S.43).
❍ Mit einem BOSS FS-5U Fußtaster können Sie den Effekt auf zweierlei Weise ein- und ausschalten. Nähere Informationen hierzu finden Sie unter „SYSTEM-EINSTELLUNGEN" (S.43).
❍ Mit einem Roland FC-200 MIDI Foot Controller können Sie mit den Pedalen des FC-200 den Effekt ein- und ausschalten. Nähere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 127.
❍ Sie können die Effekte auch über MIDI Control Change-Meldungen ein- und ausschalten. Nähere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 33 und 122.

Stimmen des Instrumentes

Der VF-1 besitzt ein eingebautes Stimmgerät, mit dem z.B. eine Gitarre sofort stimmen können, ohne daß Sie das Gitarrenkabel abziehen müssen.
Im Tuner-Display werden die Notennamen angezeigt, und Sie können auch bestimmen, wie die Saitennamen angezeigt werden und der Ausgangspegel eingestellt wird.

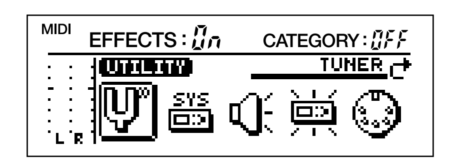
Anwählen des Tuners

In der Werksvoreinstellung wird nach Aufrufen des Tuners das Eingangssignal (z.B. das einer Gitarre oder eines Bass) nicht mehr über die Ausgangsbuchsen ausgegeben.



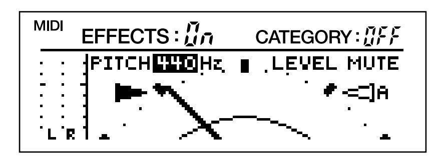
1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [VALUE], bis „TUNER" ausgewählt ist.



3. Drücken Sie [ENTER].

Das folgende Display erscheint.



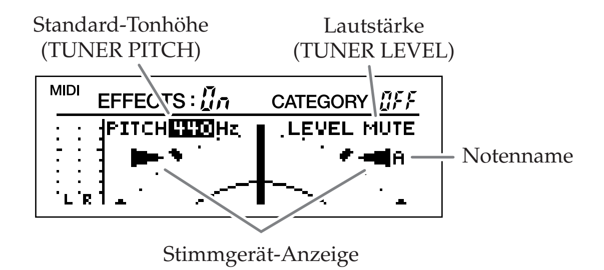
4. Drücken Sie [UTILITY], um wieder den Play Mode auszuwählen.

* *Alternativ können Sie auch 2x [EXIT] drücken.*

❍ Es ist auch möglich, das Direktsignal über die Output-Buchsen auszugeben, während der Tuner angewählt ist (siehe S. 24).
❍ Wenn an der CTL 1/2-Buchse ein FS-5U Fußtaster angeschlossen ist, kann der Tuner mit dem Fußtaster ein- bzw. ausgeschaltet werden. Nähere Informationen hierzu finden Sie unter „SYSTEM-EINSTELLUNG" (S.43).
❍ Sie können den Tuner auch mit den Pedalen eines Roland FC-200 MIDI Foot Controller ein- und ausschalten. Nähere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 127.
❍ Sie können den Tuner auch über MIDI Control Change-Meldungen ein- und ausschalten (siehe S. 33 und 122).

Der Inhalt des Tuner-Displays

Im Tuner-Display finden Sie die folgenden Angaben.



Stimmen des Eingangs-signals (z.B. einer Gitarre)

1. Spielen Sie die Leersaite, die gestimmt werden soll. Im Display wird der Notenname angezeigt, welcher der gespielten Note am nächsten liegt.

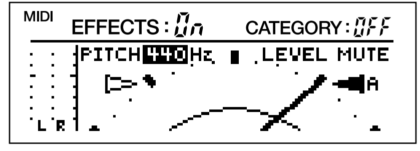
* *Achten Sie darauf, nicht versehentlich zwei Saiten zu spielen.*

2. Stimmen Sie die Saite an der Gitarre solange, bis die Note der gespielten Leersaite im Display des VF-1 erscheint.

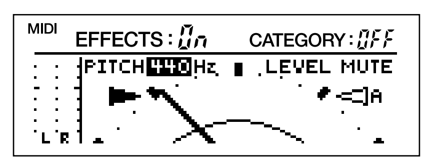
	6te Saite	5te Saite	4te Saite	3te Saite	2te Saite	1te Saite
Gitarre	E	A	D	G	B(H)	E

3. Achten Sie auf die Stimmanzeige im Display des VF-1. Die Saite ist dann korrekt gestimmt, wenn beide Pfeile auf der linken und rechten Seite leuchten.

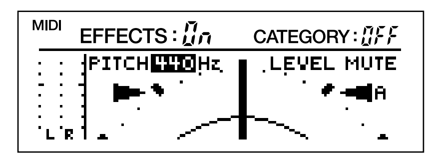
Innerhalb des Bereiches von +/-50 Cent wird die Stimmabweichung durch die Pegelanzeige in der Mitte des Displays angegeben.



Das Instrument ist zu hoch gestimmt.



Das Instrument ist zu tief gestimmt.



Das Instrument ist exakt auf die im Display angezeigte Note gestimmt.

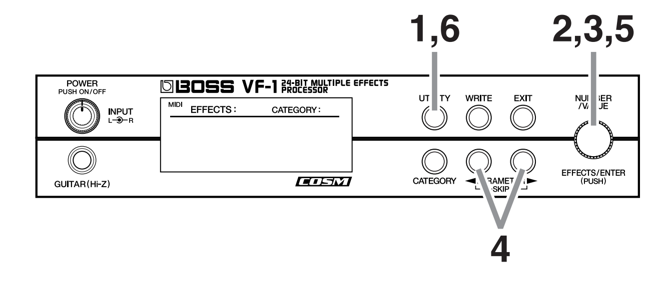
4. Wiederholen Sie die Schritte 1–3, um auch die weiteren Saiten zu stimmen.

* *Wenn Ihre Gitarre einen Tremolohebel besitzt, führt das Stimmen einer Saite eventuell zu einer Verstimmung der anderen Saiten. In diesem Fall empfiehlt es sich, zuerst alle Saiten grob zu stimmen und erst danach die Feinstimmung der Saiten vorzunehmen.*

Verändern der Tuner-Voreinstellungen (Standard-Tonhöhe/Volume)

Sie können die Referenz-Einstellungen des Tuners auch modifizieren. Die folgenden Voreinstellungen können verändert werden:

- die Standard-Tonhöhe
- die Lautstärke-Einstellung während des Stimmens



1. Drücken Sie [UTILITY].

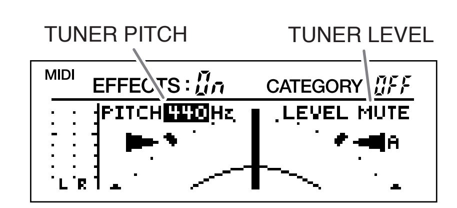
2. Drehen Sie [NUMBER], bis „TUNER" erscheint.

3. Drücken Sie [ENTER].

4. Bewegen Sie den Cursor mit PARAMETER [◄][►] auf „PITCH" bzw. auf „LEVEL".

5. Verändern Sie den Wert mit [VALUE].

Wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten und [VALUE] drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.



TUNER PITCH: 435–445 (Hz)

Die Standard-Tonhöhe bezeichnet die Tonhöhe der Note A4. Die normale Tonhöhe und gleichzeitig die Werksvoreinstellung für diese Note ist 440 Hz. Der VF-1 erlaubt die Veränderung dieser Standard-Tonhöhe im Bereich von 435–455 Hz.

TUNER LEVEL: MUTE, 1–100

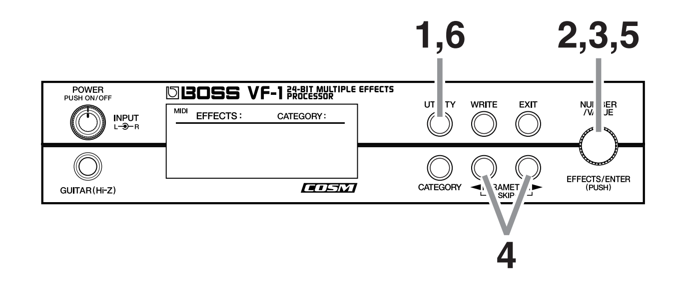
Dieser Parameter bestimmt die Lautstärke des Signals während des Stimmens.

* *In der Werksvoreinstellung wird das Signal für den Ausgang stummgeschaltet („MUTE").*

6. Drücken Sie [UTILITY], um wieder den Play Mode auszuwählen.

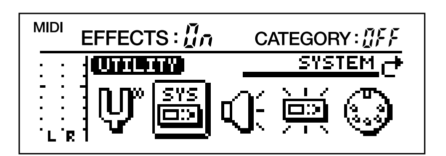
Einstellen des Display-Kontrasts

Wenn die Anzeige im Display des VF-1 schwierig zu lesen ist, können Sie den Kontrast des Displays nachregeln.



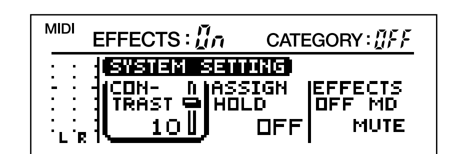
1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [VALUE], bis „SYSTEM" erscheint.



3. Drücken Sie [ENTER].

4. Wählen Sie mit PARAMETER [◄][►] „CONTRAST" aus.



5. Stellen Sie mit [VALUE] den Display-Kontrast ein. Der Einstellbereich ist „1–16".

Wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten und [VALUE] drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.

6. Drücken Sie [UTILITY], um wieder den Play Mode auszuwählen.

* *Alternativ können Sie auch 2x [EXIT] drücken.*

Kapitel 2. Erstellen von Effekt-Programmen

Im VF-1 wird ein Effekt-Programm als „Patch“ bezeichnet. Ein Patch beinhaltet einen ausgewählten Algorithmus, der die Verschaltung der einzelnen Effekte bestimmt sowie die verschiedenen Parameter-Einstellungen innerhalb jedes Effektblocks. Der VF-1 besitzt 200 Preset- und 200 User-Patches. Ein Preset-Patch (quasi ein Einstellungs-Vorschlag) kann entweder ohne Veränderung benutzt oder auch editiert werden, muß dann aber als User-Patch neu gespeichert werden. Ein User-Patch kann ebenfalls frei verändert und im User-Bereich neu gesichert werden.

Hinweise vor der Programmierung

User-Bänke und Preset-Bänke

User-Bänke

Die User-Bänke beinhalten 2x 100 User-Patches (User-A und User-B), die frei verändert und neu gesichert werden können.

Preset-Bänke

Die Preset-Bänke beinhalten 2x 100 Preset-Patches (Preset-A und Preset-B), die verändert und im User-Bereich neu gesichert werden können. Die Preset-Speicher selbst sind nicht überschreibbar.

Algorithmen

Ein „Algorithmus” bestimmt die Verknüpfung einzelner Effekte in einer Effektkette. Das VF-1 besitzt 36 verschiedene Algorithmen (PB1–36).

Die Vorgabe der Effektblöcke durch einen Algorithmus ist ein großer Vorteil, weil die Zusammenstellung und Reihenfolge der Effekte bereits logisch vorgegeben ist. Sie haben die Möglichkeit, einzelne Effekte innerhalb einer Effektreihe ein- oder auszuschalten und so nur die Effekte zu verwenden, die Sie wirklich benötigen. Außerdem ist es möglich, die Reihenfolge der Effekte in der Effektkette zu verändern.

Einstellungen, die in einem Patch gespeichert sind

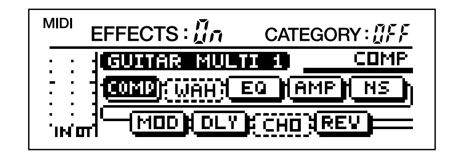
Jedes Patch der User Bänke beinhaltet folgende Einstellungen.

- On/off für jeden Effekt-Prozessor
- Einstellungen für jeden Effekt-Prozessor
- Ausgangspegel / BPM Einstellung
- Category (Effekt-Art) Einstellung
- Controllerzuweisungen (4 Möglichkeiten)
- Name

Der Display-Inhalt

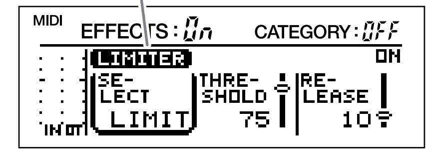
Während des Editierens werden folgende Informationen im Display angezeigt.

Algorithmus-Fenster (Effekt-Übersicht)

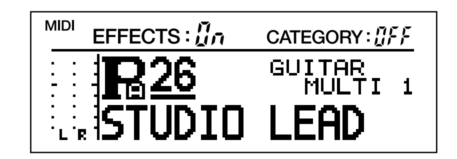


Wenn ein Parameter ausgewählt und verändert wird

Name des Effektes, der editiert wird



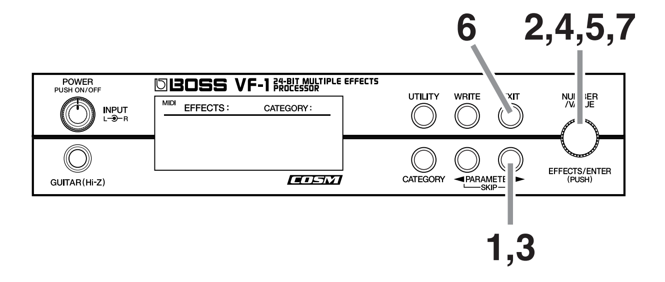
Wenn [EXIT] gedrückt wurde, um zur Anzeige „Play Modus“ zurückzukehren



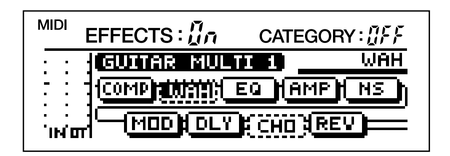
Die Patchnummer ist unterstrichen , um anzuzeigen, dass die Soundprogrammierung verändert wurde.

Schnelles Editieren eines Patches (Quick Setting)

Jeder Effekt des VF-1 beinhaltet verschiedene Voreinstellungen (Effect settings). Sie können sehr schnell neue Sounds erzeugen, indem Sie diese Voreinstellungen benutzen und kombinieren. Man nennt diese Funktion „Quick Setting“.

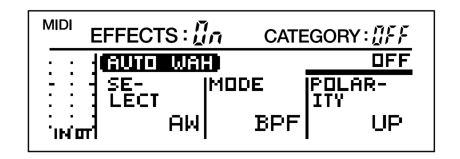


1. Drücken Sie PARAMETER [►] im PLAY-Modus.
Das Algorithmus-Fenster erscheint im Display.

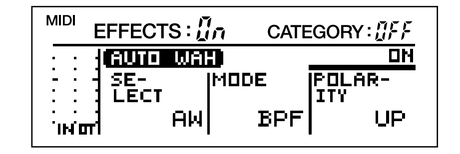


2. Drehen Sie [VALUE], um den Effekt anzuwählen, bei dem Sie „Quick Setting“ benutzen möchten.
Um die Effekte schneller anzuwählen, halten Sie [CATEGORY] und drehen [VALUE].

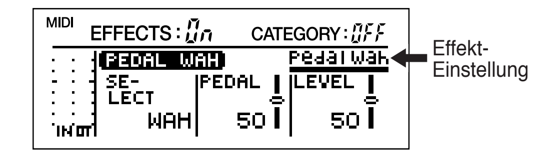
3. Benutzen Sie PARAMETER [►], um in das „Effekt on/ off“-Display zu gelangen.



4. Benutzen Sie [VALUE] und stellen die Effektanzeige auf auf “ON”.



5. Drehen Sie [VALUE] weiter, um eine gewünschte Einstellung zu bekommen
Beim Drehen von [VALUE] werden die Effekteinstellungen entsprechend verändert.
Vergleichen Sie die Voreinstellungen und wählen den gewünschten Sound aus.



6. Wenn Sie am Schluß der Einstellungen angelangt sind, drücken Sie [EXIT].

7. Drehen Sie [VALUE], um zu einem anderen Effekt zu gelangen.

8. Wiederholen Sie die Schritte 3-7, um den gewünschten Sound einzustellen.

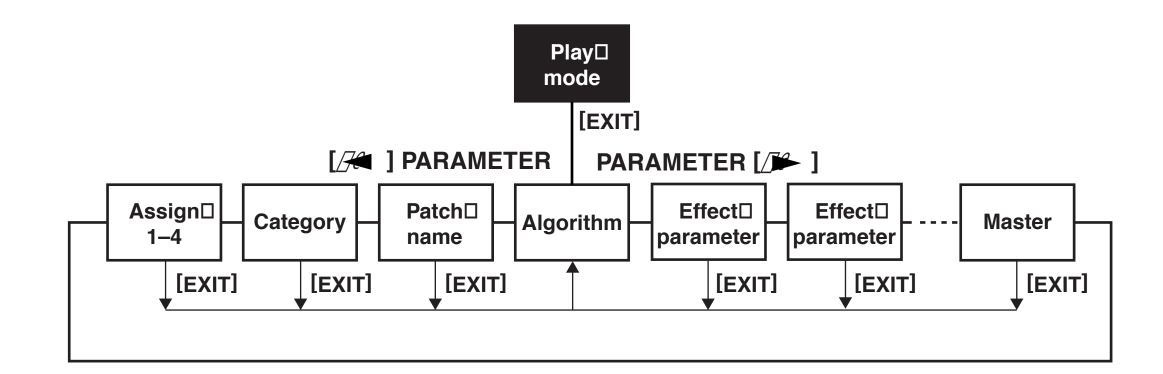


Die Einstellungen sind nur temporär und sind verloren, wenn Sie ein anderes Patch anwählen, ohne die gemachten Einstellungen vorher abzuspeichern. Wenn Sie den Sound speichern möchten benutzen Sie „Write“ (S. 38).

Editieren eines Patches

Anzeige im Display

Die Display-Display sind wie folgt angeordnet:



- **Drücken von PARAMETER [◄] und [►] verändert die Anzeige.**
- **Beim Drücken von [EXIT] in irgendeinem Display erscheint das Algorithmus-Display.**
- **Durch Drehen von [NUMBER] im Algorithmus-Display können Sie die aufgeführten Effekte anwählen.**

Skip Funktion (SKIP)

Wenn Sie verschiedene Fenster überspringen möchten, drücken Sie PARAMETER ([◄] oder [►]) in die Richtung wohin Sie wechseln möchten, dann den entgegengesetzten Pfeil ([►] oder [◄]) zur gleichen Zeit drücken.

Vorgehensweise

Die einfachste Möglichkeit ein Patch zu editieren.

1. Wählen Sie ein Patch, das Ihren Klangvorstellungen am ehesten entspricht.

* *Der Algorithmus eines Patches kann nicht durch einen anderen ausgetauscht werden.*

2. Kopieren Sie das Patch auf einen nicht benötigten Speicherplatz. (S. 28)

- Drücken Sie [WRITE], um das Patch zu kopieren.

3. Verändern Sie den Sound des kopierten Patches.

- Schalten Sie die Effekte an/aus. (S. 28)
  Drücken Sie PARAMETER [►], um den Algorithmus anzuzeigen, benutzen Sie [VALUE], um den Effekt anzuwählen, den Sie an/ausschalten möchten, schalten Sie mit [ENTER] den Effekt an/aus.
- Verändern Sie die Einstellungen von jedem Effekt. (S. 29)
- Verändern Sie die Reihenfolge der Effekte. (S. 30)
- Benutzen Sie PARAMETER [◄] [►], um den Parameter, den Sie verändern möchten, anzuwählen. Verändern sie die Einstellungen mit [VALUE].

4. Geben Sie dem Patch einen Namen. (S. 37)

- Benutzen Sie PARAMETER [◄] [►], um „NAME" anzuwählen, um danach mit PARAMETER [◄] [►] und [VALUE] die Buchstaben anzuwählen.

5. Speichern Sie das Patch auf einem der User Speicherplätze. (S. 38)

- Drücken Sie [WRITE], und benutzen [VALUE], um die Nummer des Speicherplatzes anzuwählen, danach nochmals [WRITE] drücken.



Die Einstellungen sind nur temporär, und sind verloren, wenn Sie ein anderes Patch anwählen, ohne die gemachten Einstellungen vorher abzuspeichern. Wenn Sie den Sound speichern möchten benutzen Sie „Write" (S. 38).

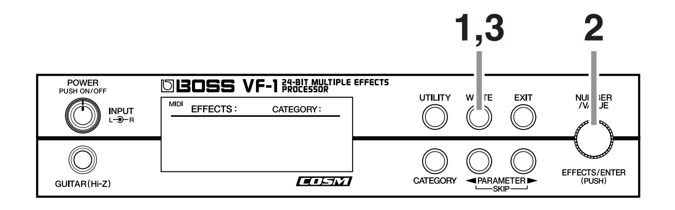
* ***Bei Abschalten des Stroms während des Speichervorgangs kann der interne Speicher des VF-1 beschädigt werden.***

Kapitel 2

Kopieren eines Patches

Sie können die Einstellungen des angewählten Patches auf einen anderen Speicherplatz kopieren.
Es ist nicht möglich das Patch auf einen der Preset Bänke zu kopieren (PA01–PA100, PB01–PB100).

* *Es ist nicht möglich während des Editierens zu kopieren.*



1. Drücken Sie [WRITE].

2. Drehen Sie [NUMBER], um den Speicherplatz anzuwählen, auf den das Patch kopiert werden soll.

Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während Sie mit [NUMBER] drehen.

* *Es ist nicht möglich einen Preset-Speicherplatz jetzt anzuwählen.*



3. Drücken Sie erneut [WRITE].

Nachdem das Patch gespeichert wurde, erscheint „Complete!" im Display und das Gerät kehrt zum „Play"-Modus zurück.

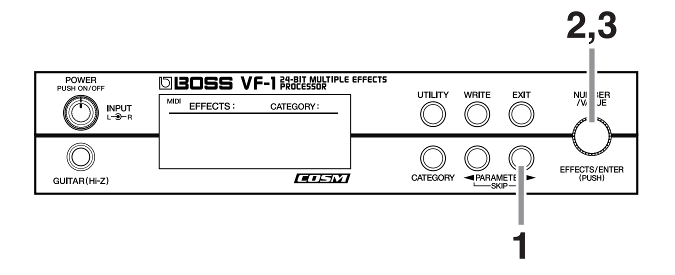


Schalten Sie niemals den Strom aus, während das Display „KEEP POWER ON !" anzeigt. Wird der Strom während dieser Anzeige ausgeschaltet, kann es zu Fehlfunktionen oder Datenverlust führen.

* *Wenn Sie [EXIT] in Schritt 2 drücken, wird der Kopiervorgang abgebrochen und das Gerät kehrt zum „Play"- Modus zurück.*

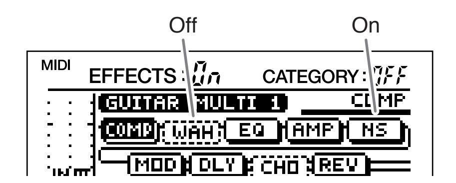
Ein- und Ausschalten eines Effekts

Im Algorithmus-Display eines angewählten Patches können Sie einzelne Effekte ein- bzw. ausschalten.



1. Drücken Sie PARAMETER [►].

Im Display erscheint das Algorithmus-Fenster.



2. Drehen Sie am [VALUE] Rad, um den Effekt anzuwählen.

Um schneller zwischen den Effekten zu wählen, halten Sie [CATEGORY] gedrückt während Sie [VALUE] drehen.

3. Drücken Sie [EFFECTS], um den Effekt ein/auszuschalten.



Manche Effekte können - abhängig vom Algorithmus - nicht ein/ausgeschaltet werden. Nähere Informationen finden Sie in der „Liste der Algorithmen" (S. 49–90).

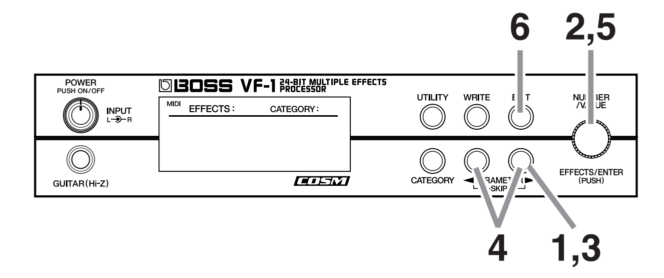
* *Sie können den Effekt ebenfalls während der Effekteinstellung ein/ausschalten (S.28).*



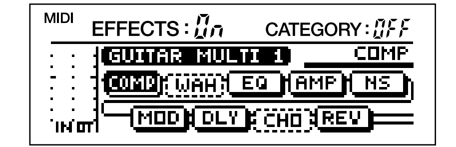
Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write" speichern (S. 38).

Ändern der Einstellungen jedes Effekts

Jeder Effekt beinhaltet verschiedene Parameter. Sie können neue Sounds erzeugen, indem Sie diese Parameter verändern.



1. Drücken Sie PARAMETER [►].
Im Display erscheint das Algorithmus-Fenster.

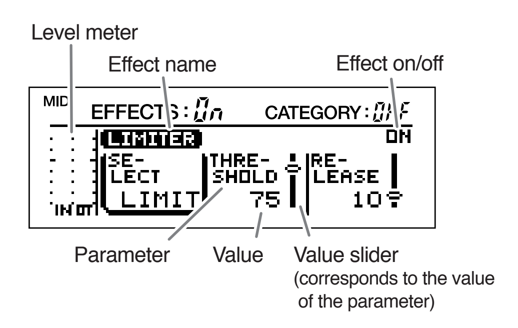


2. Drehen Sie [VALUE], um den zu verändernden Effekt anzuwählen.

3. Drücken Sie PARAMETER [►], um das Parameter-Fenster zu öffnen.

4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um die zu verändernden Parameter anzuwählen.

< Beispiel >



5. Drehen Sie [VALUE], um den Wert zu verändern.
Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während Sie mit [NUMBER] drehen.

6. Drücken Sie [EXIT].

7. Wiederholen Sie die Schritte 2-6 mit den anderen Parametern, die Sie noch ändern möchten.



Sie können im Parameter-Fenster den Effekt mit [ENTER] ein/ausschalten.



Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write“ speichern (S. 38).



Die Skip Funktion (SKIP = überspringen)

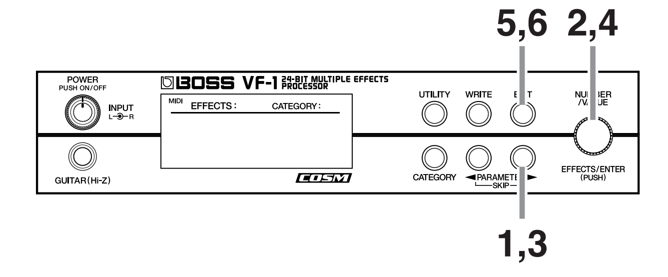
Sie können die Parameter eines Effekts überspringen und zum ersten Parameter des nächsten Effekts gelangen. Halten Sie PARAMETER [◄] ([►]) in eine Richtung gedrückt, und drücken die entgegengesetze Taste PARAMETER [►] ([◄]) gleichzeitig. Dies ist sinnvoll für Algorithmen mit vielen Parametern.

Verändern der Effekt-Reihenfolge

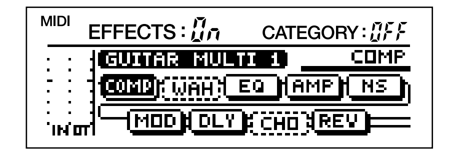
In manchen Algorithmen können Sie die Position von SFX (Special Effects), MOD (Modulation) und PREAMP/SP.SIM (Speaker Simulator) verändern.



Die Algorithmen, bei denen diese Funktion möglich ist, sind in der „Liste der Algorithmen“ aufgeführt (S. 49–90).

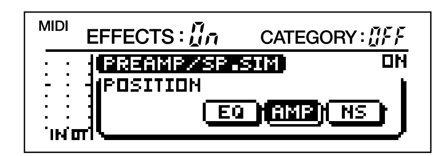


1. Drücken Sie PARAMETER [►].
Im Display erscheint das Algorithmus-Fenster.



2. Drehen Sie [VALUE], um den Effekt anzuwählen (SFX, MOD oder PREAMP/SP.SIM), dessen Position Sie verändern möchten.

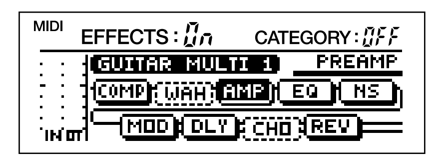
3. Drücken Sie mehrmals PARAMETER [►], um die Funktion „POSITION“ anzuwählen.



4. Drehen Sie [VALUE], um die Position des Effekts zu verschieben.

* *Es ist nicht möglich SFX, MOD, oder PREAMP/SP.SIM nach MASTER“ zu positionieren.*

5. Drücken Sie [EXIT]. Das Algorithmus-Fenster erscheint mit der neuen Positionierung der Effekte.

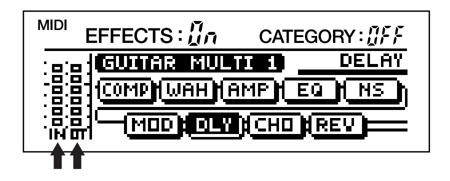


6. Durch erneutes Drücken von [EXIT] kehren Sie in den „Play“ Modus zurück.



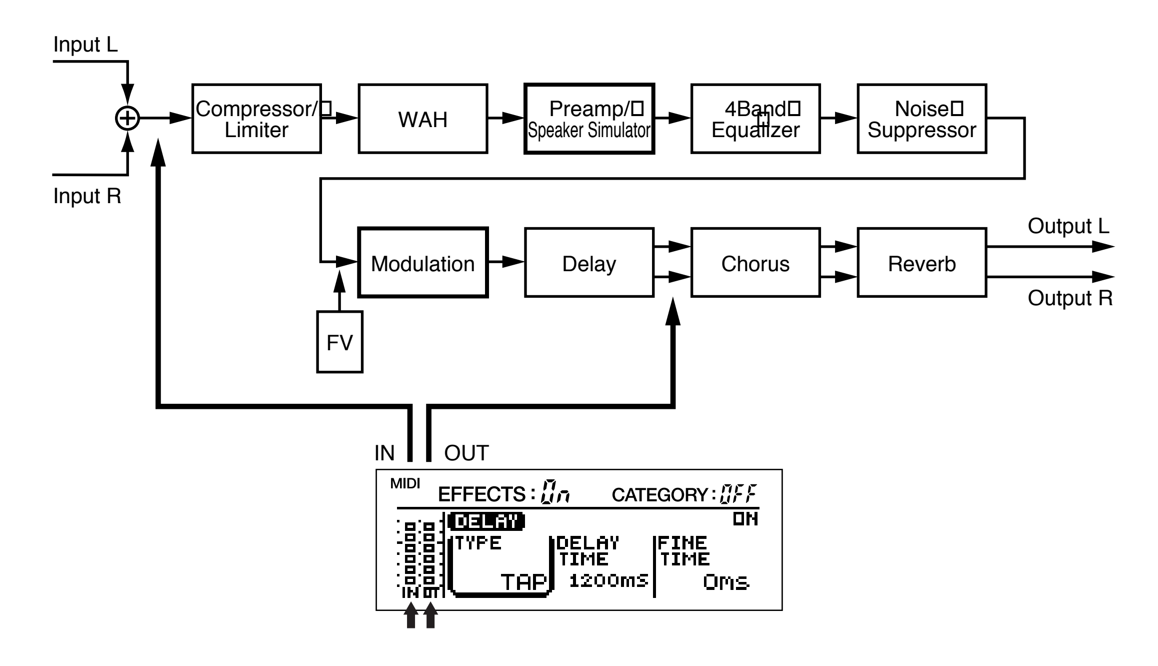
Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write“ speichern (S. 38).

Einstellen der Eingangs/Ausgangslautstärke für jeden Effekt



Beim Algorithmus und Parameter-Fenster befindet sich jeweils auf der linken Seite die Input/Output-Level Anzeige. Hier wird die Eingangslautstärke zu Beginn des Algorithmus (In), und die Ausgangslautstärke des angewählten Effekts (Out) angezeigt.

Bsp.: Wenn Sie DELAY angewählt haben



* *Wenn der Eingangs oderAusgangspegel zu hoch ist, kann kein zufriedenstellendes Klangergebnis erzielt werden. Überprüfen Sie die Ein- und Ausgangspegel von jedem Effekt. Regeln Sie den Eingangspegel mit [INPUT L/R]. Überprüfen Sie den Ausgangspegel jedes Effekts mit Hilfe der „Out“-Anzeige, und stellen ihn auf einen entsprechenden Wert.*



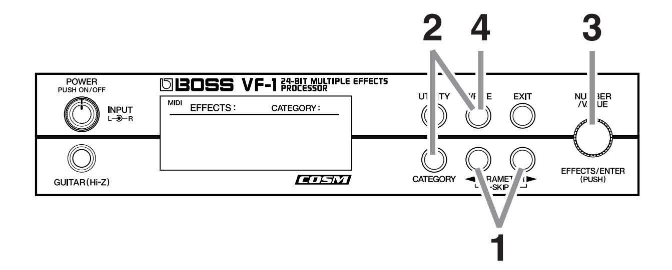
Der Ausgangspegel des Patches kann mit der Anzeige von „MASTER” im Parameter-Fenster überprüft werden.

Kapitel 2

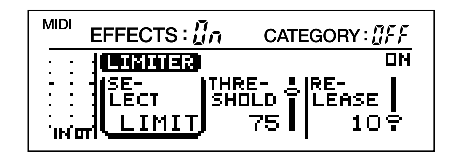
Kopieren von Effekt Einstellungen (Effect Copy)

Sie können Effekteinstellungen von einem anderen Patch in das gerade selektierte Patch kopieren. Diese Funktion ist Vorteilhaft, wenn Sie Effekte mit gleichen Einstellungen in mehreren Patches benutzen möchten.

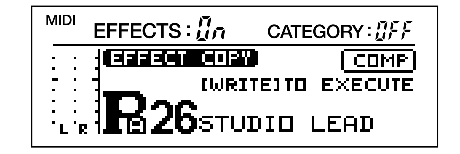
* ***Die „Effect Copy“ Funktion kann nur bei Effekten vom selben Algorithmus benutzt werden.***



1. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um in das Parameter-Fenster des zu kopierenden Effekts zu gelangen.



2. Halten Sie [CATEGORY] gedrückt und drücken Sie gleichzeitig [WRITE].



3. Drehen Sie [VALUE], um die Patchnummer mit den zu kopierenden Effekteinstellungen anzuwählen.

Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.

4. Drücken Sie [WRITE].

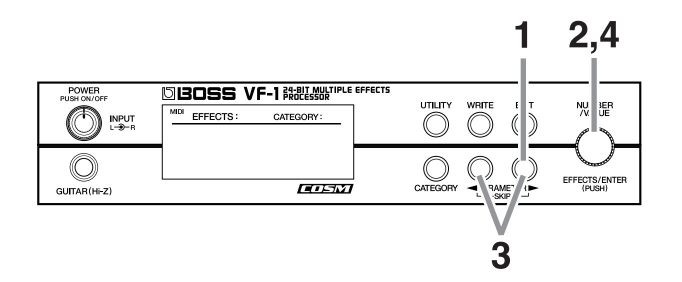
Die Effekteinstellungen werden kopiert und das Display zeigt das vorherige Fenster.



Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write“ speichern (S. 38).

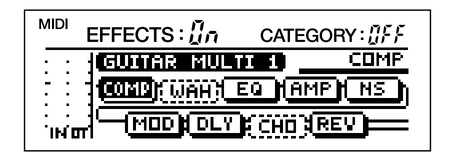
Einstellen des Ausgangspegels

So stellen Sie den Ausgangspegel des Patches ein.

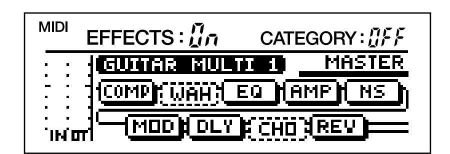


1. Drücken Sie PARAMETER [►].

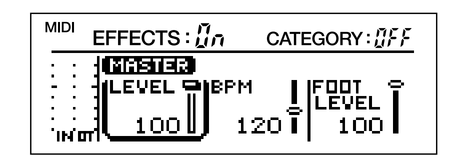
Es erscheint das Algorithmus-Fenster.



2. Drehen Sie [VALUE], um „MASTER” anzuwählen.



3. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um „MASTER LEVEL” (Ausgangspegel) anzuwählen



4. Drehen Sie [VALUE], um den Ausgangspegel einzustellen.

Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.

* *Zum Justieren von „MASTER LEVEL” beobachten Sie die Anzeige „Out“ auf der linken Seite dieses Fensters (S.31).*

Controller-Parameter in Echtzeit (Control Assign)

Sie können einzelne Effekt-Parameter mit einem Fußschalter, Fußpedal oder einem externen Midi-Gerät steuern. Der zu steuernde Parameter kann für jedes Patch einzeln festgelegt werden.

Assign on/off (Controller-Zuweisungen Ein/Aus)

Vier verschiedene Controller-Zuweisungen können benutzt werden. Stellen Sie nur die Zuweisungen auf „ON", die Sie auch benutzen möchten.



Parameter, die kontrolliert werden können

Stellen Sie den zu kontrollierenden Parameter ein (Target = Zielparameter). Folgende Parameter können eingestellt werden.

- TUNER On/Off (Stimmgerät ein/ausschalten
- EFFECTS On/Off (Effekt ein/ausschalten)
- MASTER LEVEL (Ausgangslautstärke)
- MASTER BPM („Effekttempo" des Patches)
- FOOT VOLUME (FOOT LEVEL) (Lautstärke-Pedal)
- Effect On/Off (Einzelnen Effekt ein/ausschalten
- Effekt Parameter

* *Benutzen Sie nicht zwei Controller Zuweisungen gleichzeitig für dieselbe Funktion. Dieses kann Nebengeräusche verursachen.*

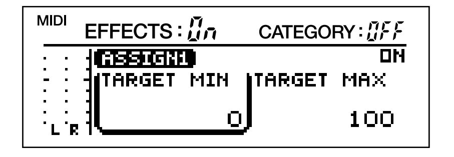
Target value range (Einstellbarer Bereich der Zielparameter Steuerung)

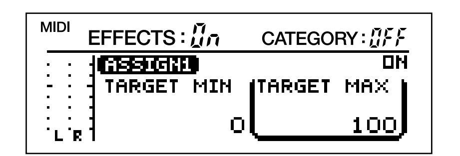
Für den zu steuernden Parameter wird ein Minimalwert (TARGET MIN) und ein Maximalwert (TARGET MAX) eingestellt.

Bei Fußschaltern bedeuted das:

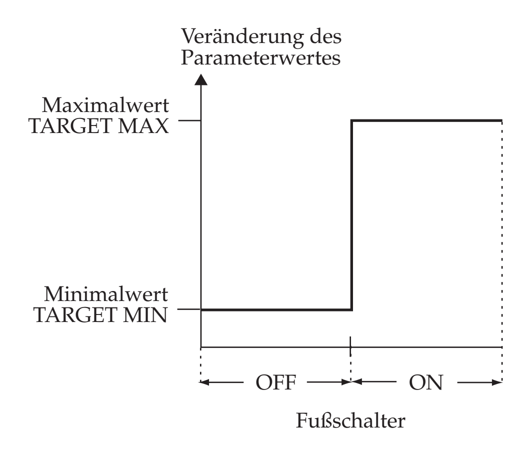
Eingeschaltet = Maximalwert, Ausgeschaltet = Minimalwert.

Bei Fußpedalen ändert sich der Wert fließend zwischen Minimal und Maximal je nach Pedalstellung. Wenn der Zielparameter nur ein- oder ausgeschaltetet werden kann, dann ändert sich dert Wert bei der Mittelstellung des Pedals.

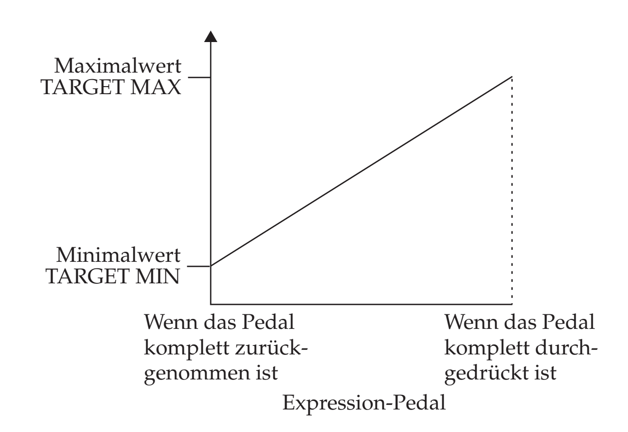




● **Bei Benutzung eines Fußschalters**

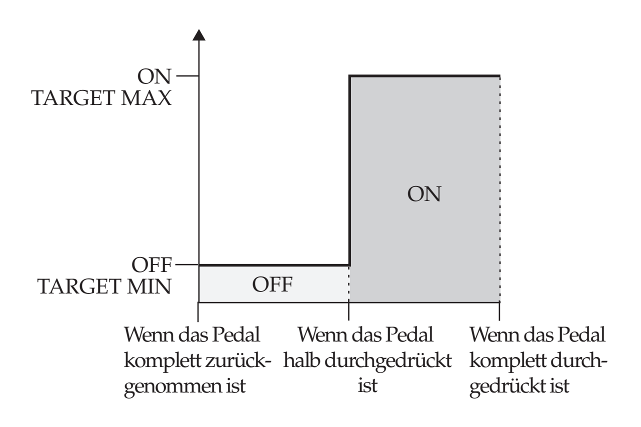


● **Bei Benutzung eines Expression Pedals**



Kapitel 2

●Ein/Ausschalten mit dem Expression Pedal:



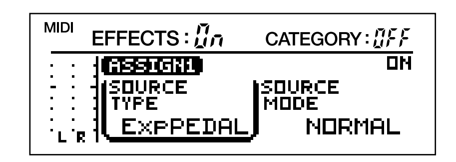
* *Der mögliche Einstellbereich ist abhängig vom gewählten Zielparameter.*

* *Wenn Sie den Minimalwert höher als den Maximalwert eingestellt haben, wird die Richtung der Parameteränderung, umgekehrt.*

* *Wenn Sie nach dem Einstellen der Minimal- und Maximalwerte den Zielparameter wechseln, können sich Einstellungen ändern. Überprüfen Sie daher nach Wechsel des Zielparameters, ob sich der betreffende Wertebereich verändert hat.*

Der Controller, der den Parameter steuert (Source)

Auswählen des Controllers (Source), der die Zielparameter steuert.
Folgende Controller können als Source gewählt werden.



ExpPEDAL:

Ein Expression Pedal, das an die Expression Pedal Buchse angeschlossen wird. (optional: EV-5 , FV-300L + PCS-33)

CONTROL 1,2:

Ein Fußschalter (optional: FS-5U, FS-5L, FS-1 (Roland), DP-2 (Roland) etc.), angeschlossen an die CTL 1/2 Buchse.

MIDI-7:

Expression Pedal eines FC-200 MIDI Foot Controller (optional)

MIDI-80:

Control Pedal eines FC-200 MIDI Foot Controller (optional)

MIDI-1–31, 64–95:

Control Change Meldungen (MIDI-1–95) von einem externen Midi Gerät.

Arbeitsweise des Fußschalters/Fußtasters

Diese Funktion entscheidet darüber, wie der Wert des Zielparameters durch die Betätigung eines Fußtasters beeinflußt wird (optional: FS-5U, DP-2).

NORMAL:

Der Parameter ist normalerweise ausgeschaltet (Minimalwert) und wird nur bei konstant gedrücktem Fußschalter aktiviert (Maximalwert).

TOGGLE:

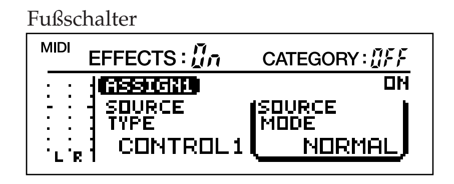
Bei jedem Drücken des Fußschalters wird der Parameter abwechselnd aus- (Minimalwert) und eingeschaltet (Maximalwert).

* *Wenn Sie einen Fußschalter angeschlossen haben (optional: FS-5L) wählen Sie „Normal“ .*

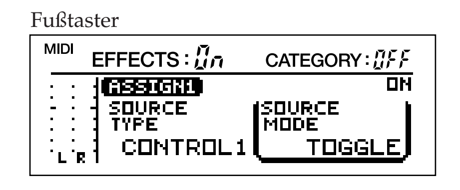
Fußtaster und Fußschalter

■ Wenn Sie per Fußbedienung einen Effekt ein/ausschalten

Fußschalter



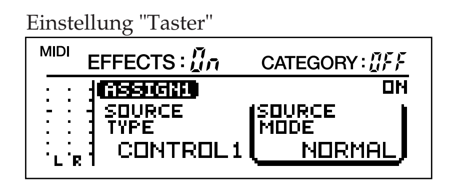
Fußtaster



Sie können entweder einen Fußtaster oder einen Fußschalter verwenden. Wählen Sie bei einem Fußtaster „Toggle“. Bei einem Fußschalter ist „Normal“ einzustellen. In beiden Fällen wird bei Drücken des Schalters bzw. Tasters der Effekt abwechselnd ein- und ausgeschaltet.

■ Falls ein Effekt nur während des Drückens der Fußbedienung aktiviert sein soll, bzw. sich ändern soll.

Einstellung "Taster"

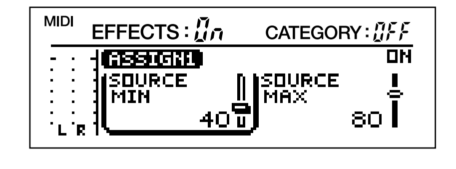


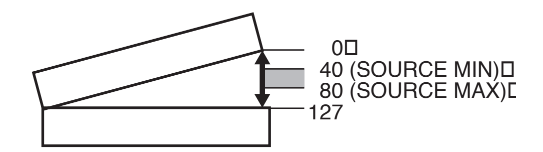
Verwenden sie einen Fußtaster und wählen Sie „Normal“. Hierbei ist die Einstellung (On/Off) davon abhängig, ob der Fußtaster betätigt wird oder nicht. Mit einem Schalter ist diese Funktion nicht möglich.

Control Value Range (Steuerungsbereich)

Wird ein kontinuierlich veränderbarer Controller wie z.B. ein Expression Pedal oder Pitch-Bend-Hebel als Steuerquelle gewählt, können Sie den Wertebereich für die Steuerung des Zielparameters einstellen. Solange sich der Controller außerhalb dieses Bereichs bewegt, ändert sich der Wert des Zielparameters nicht mehr, sondern bleibt bei dem Maximal- bzw. Minimalwert

Wenn SOURCE MIN: 40 und SOURCE MAX: 80 eingestellt ist

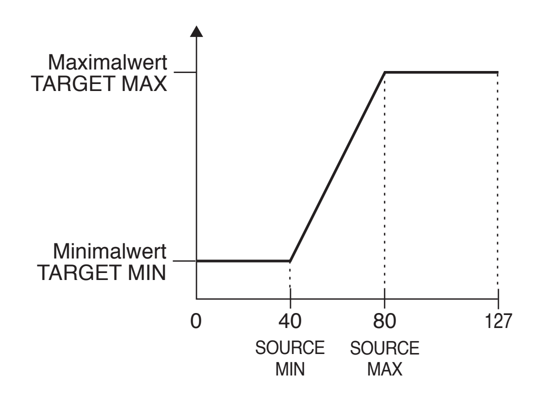




* *Die Einstellung bei geöffnetem Pedal entspricht “SOURCE=0,” bei geschlossenem Pedal ist dieser Wert “SOURCE=127”.*

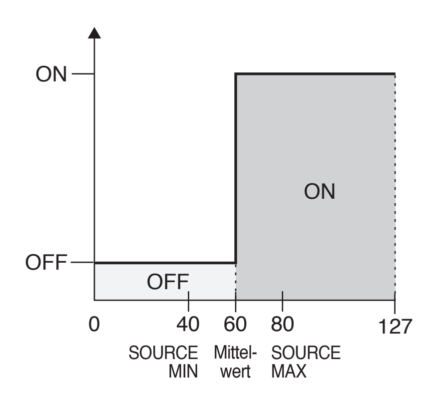
Der Parameterwert liegt je nach Pedalstellung zwischen TARGET MIN und TARGET MAX . Wenn die Pedalposition den Punkt SOURCE MAX überschreitet, oder SOURCE MIN unterschreitet, wird keine Parameterveränderung in diesem Bereich stattfinden.

Controller: Expression Pedal



Wenn als Zielparameter „Effect On/Off“ gewählt wurde, wird der Effekt in der Mitte zwischen SOURCE MIN und SOURCE MAX ein/ausgeschaltet. Wenn die Pedalposition den Punkt SOURCE MAX überschreitet, oder SOURCE MIN unterschreitet, bleibt der Effekt an- bzw. ausgeschaltet.

Controller: Expression Pedal



* *Bei Verwendung eines EIN/AUS Steuergerätes wie z.B. einem Fußschalter stellen Sie SOURCE MIN auf „0“ und SOURCE MAX auf „127“. Bei anderen Einstellungen erfolgt möglicherweise keine Änderung des Wertes.*

* *SOURCE MAX kann nicht auf einen kleineren Wert als SOURCE MIN gestellt werden.*



Einzelheiten zu TARGET MIN und TARGET MAX finden Sie unter “Target Value Range” (S. 33).

Kapitel 2

Stellen Sie die Controller Zuweisungen wie folgt für die angeschlossenen Controller ein.

	SOURCE TYPE	SOURCE MODE	SOURCE MIN	SOURCE MAX
Expression-Pedal	Exp PEDAL	NORMAL	0–126	1–127
Fußschalter (BOSS FS-5L)	CONTROL 1,2	NORMAL	0	127
Fußtaster (BOSS FS-5U)	CONTROL 1,2	TOGGLE, NORMAL	0	127
MIDI	MIDI-1–31 MIDI-64–95	TOGGLE, NORMAL	0–126	1–127

* *Wenn ein Expression Pedal angeschlossen ist, stellen Sie SOURCE MIN und MAX nach belieben ein.*

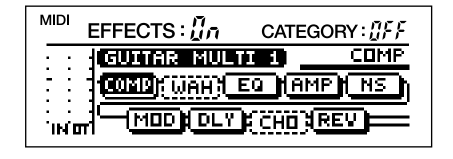
* *Wenn Sie einen Fußtaster benutzen, können Sie als SOURCE MODE entweder „NORMAL" oder „TOGGLE" auswählen.*

Einstellen der Controller Zuweisungen

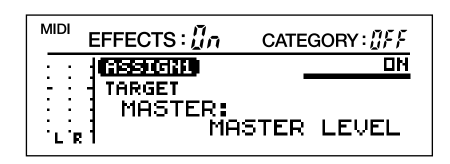
* ***Wenn ein Fußschalter als Controller angeschlossen ist, müssen Sie "CONTROL 1,2" (S. 44) auf „ASSIGNABLE" stellen.***

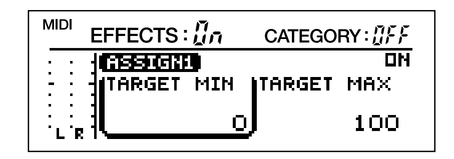
1. Drücken Sie PARAMETER [►].

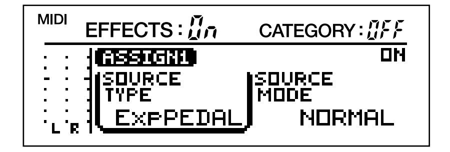
Es erscheint das Algorithmus-Fenster.

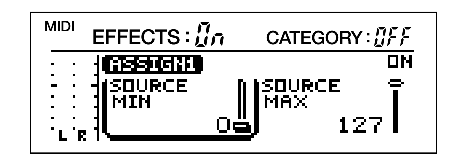


2. Drücken Sie PARAMETER [◄] mehrmals, um „ASSIGN1" anzuwählen.









3. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um den Parameter anzuwählen, den Sie verändern möchten.

4. Drehen Sie [VALUE], um die Werte zu verändern.

Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.

5. Wiederholen Sie die Schritte 2-4, um die volständigen Einstellungen für die Controller-Zuweisungen zu machen (ASSIGN 1–4).



Im Parameter-Fenster können Sie mit [ENTER] die Controller-Zuweisung an/ausschalten.

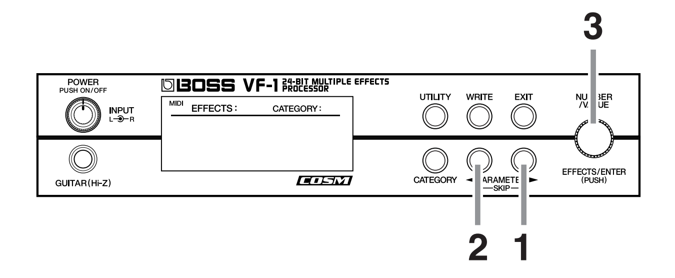
* *Unbenutzte Controller-Zuweisungen sollten auf "ASSIGN OFF" eingestellt sein.*



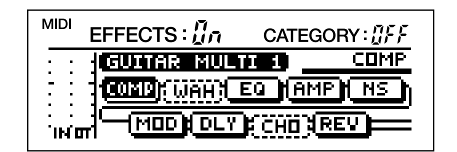
Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write" speichern (S. 38).

Einstellen der Patch-Kategorie

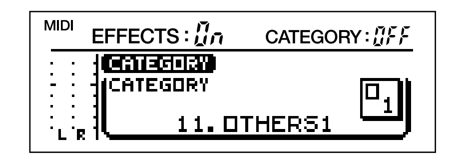
Sie können jedes Patch einer Kategorie zuordnen.



1. Drücken Sie PARAMETER [►].
Es erscheint das Algorithmus-Display.



2. Drücken Sie PARAMETER [◄], um „CATEGORY" anzuwählen.



3. Drehen Sie [VALUE], um die Kategorie auszusuchen.
Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während Sie mit [NUMBER] drehen.



Die einzelnen Kategorien finden Sie auf S. 19.

* *Folgende Kategorien können nicht angewählt werden.*

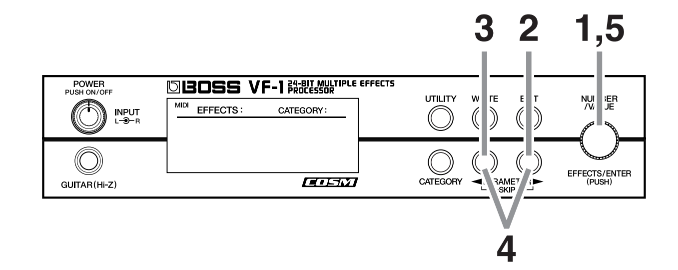
- PRESET-A
- PRESET-B
- USER-A
- USER-B



Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write" speichern (S. 38).

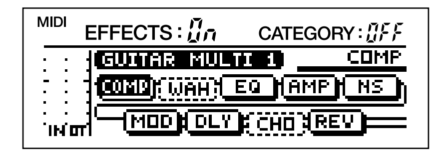
Ändern des Patchnamens

Jedem Patch kann man einen Namen (Patch Name) mit bis zu 13 Buchstaben geben. Sie können das Patch nach der Art des Sounds oder nach dem Song, in dem Sie es benutzen, benennen.



1. Drehen Sie [NUMBER], um das Patch, dessen Namen Sie ändern möchten, anzuwählen. (S. 18)

2. Drücken Sie PARAMETER [►].
Es erscheint das Algorithmus-Fenster.



3. Benutzen Sie PARAMETER [◄], um zur Funktion "NAME" zu gelangen.

4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um den Cursor zum Buchstaben, den Sie ändern möchten, zu bringen.



5. Drehen Sie [VALUE], um den Buchstaben zu ändern.
Die Buchstaben ändern sich in größeren Schritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.

Folgende Buchstabenarten können benutzt werden.
Großbuchstaben
Kleinbuchstaben
Zahlen
Zeichen
Leerzeichen

Durch Drücken von [ENTER], können Sie die Buchstabenart wechseln.

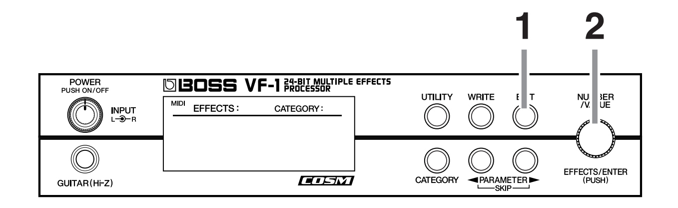
Großbuchstaben –> Kleinbuchstaben –>
Zahlen –> Leerzeichen –> Großbuchstaben –> ...



Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write“ speichern (S. 38).

Löschen von Änderungen

Änderungen können rückgängig gemacht werden (sofern sie noch nicht mit „Write“ gespeichert wurden), und Sie kehren zu den Originaleinstellungen zurück.



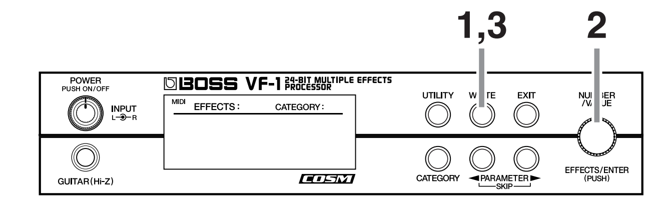
1. Drücken Sie [EXIT] mehrmals, um in den Play Modus zurückzukehren.

2. Drehen Sie [NUMBER].

Ein anderes Patch wird aufgerufen, dabei werden die Modifizierungen vom vorherigen Patch aufgehoben, und Sie können durch erneutes Anwählen zur ursprünglichen Patch-Version zurückkehren.

Speichern der geänderten Einstellungen (Write)

Geänderte Einstellungen sind nur vorläufig und kehren bei Anwählen eines anderen Patches zu den Ursprünglichen Einstellungen zurück. Wenn Sie die Änderungen behalten wollen, benutzen Sie den „Write Vorgang“.



1. Wenn Sie mit dem Einstellen fertig sind, drücken Sie [WRITE].

Im Display wird folgendes angezeigt.



2. Drehen Sie [VALUE], um die Ziel-Patchnummer anzuwählen.

* *Wenn Sie das gewählte Patch überschreiben wollen, ist dieser Schritt nicht notwendig.*

* *Sie können nicht im Preset Bereich abspeichern. Falls Sie ein Preset Patch verändert haben, können Sie dieses unter einer Patchnummer im User Bereich sichern.*

* *Um den Write-Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [EXIT].*

3. Drücken Sie [WRITE].

Die geänderten Einstellungen werden nun unter der in Schritt 2 bestimmten Patchnummer gespeichert. Ist der Write-Vorgang abgeschlossen, erscheint „Complete“ im Display und das Gerät kehrt zum Play Modus zurück.



Schalten Sie niemals den Strom aus, während das Display „KEEP POWER ON !” anzeigt. Wird der Strom während dieser Anzeige ausgeschaltet, kann es zu Fehlfunktionen oder Datenverlust führen.



Während des Editierens können Sie zu jederzeit [WRITE] drücken, um die Einstellungen zu sichern.

Anwendung von „Control Assign“

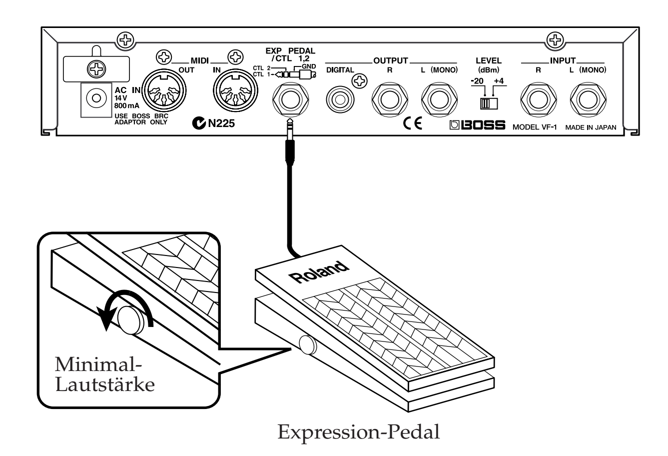
Mit einem Expression Pedal

Das Expression Pedal als Controller für den PEDAL WAH Effekt im “GUITAR MULTI 1” Algorithmus

Sie können mit einem Expression Pedal den PEDAL WAH Effekt in Echtzeit kontrollieren.

Anschlüsse

Verbinden Sie die Geräte wie folgt.



Expression-Pedal

WICHTIG

Benutzen Sie nur BOSS- oder Roland-Expression Pedale (BOSS FV-300L+Stereokabel oder Roland EV-5; optional erhältlich). Ungeeignete Expression-Pedale können zu Fehlfunktionen führen oder das Gerät beschädigen.

* *Stellen Sie den Volume Regler am Expression Pedal auf „MIN“, ansonsten arbeitet das Pedal nicht einwandfrei.*

Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um Einstellungen vorzunehmen.

1. Stellen Sie „WAH EFFECT“ auf „ON”. (Siehe S. 33)

2. Stellen Sie „SELECT“ auf „WAH”. (Siehe S. 29)

3. Stellen Sie „ASSIGN 1” folgendermaßen ein. (Siehe S. 33)

ASSIGN 1:	**ON**
TARGET:	WAH (PEDAL WAH): PEDAL
TARGET MIN:	0
TARGET MAX:	100
SOURCE TYPE:	ExpPEDAL
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

* *Regeln Sie “TARGET MIN,” “TARGET MAX,” und “SOURCE MIN,” “SOURCE MAX” nach belieben.*

4. Stellen Sie “ASSIGN 2,” “ASSIGN 3,” und “ASSIGN 4” auf “OFF”. (Siehe S. 33)



Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write“ speichern (S. 38).

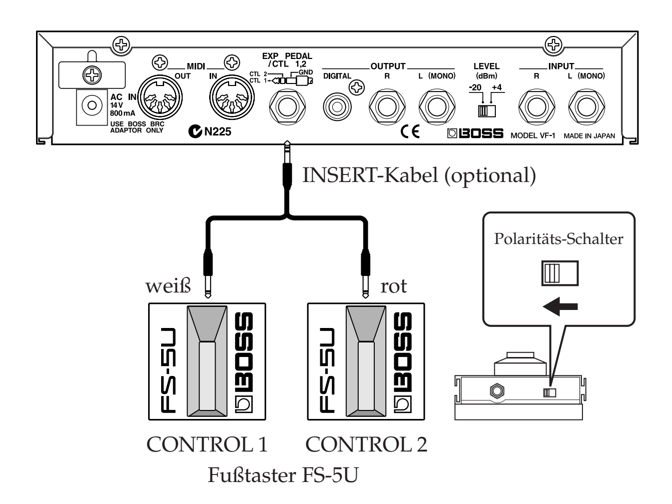
Kapitel 2

Einsatz von zwei Fußschaltern

Benutzen von zwei Fußschaltern im „GUITAR MULTI 1" Algorithmus, um REVERB ein/auszuschalten und die "DELAY TIME" des DELAYS zu verändern

Anschlüsse

Verbinden Sie die Geräte wie folgt.



* *Benutzen Sie zwei FS-5U-Fußtaster (optional).*
* *Zur Verkabelung benötigen Sie ein INSERT-Kabel (z.B. PCS-31 – optional).*
* *Wenn Sie einen Fußtaster (FS-5U; optional) an die CONTROL 1/2 Buchse anschließen, stellen Sie den Polaritäts-Schalter wie oben abgebildet ein. Wenn dieser Schalter nicht in der richtigen Position steht kann der Fußtaster nicht richtig funktionieren.*

Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um Einstellungen vorzunehmen.

1. Stellen Sie in "SYSTEM SETTING" (Utility) "CONTROL 1" und "CONTROL 2" auf "ASSIGNABLE". (Siehe S. 44)
2. Stellen Sie DELAY und REVERB "EFFECT" auf "ON". (Siehe S. 29)
3. Stellen Sie "ASSIGN 1" und "ASSIGN 2" folgendermaßen ein. (Siehe S. 33)

ASSIGN 1:	**ON**
TARGET:	DELAY: DELAY TIME
TARGET MIN:	300 ms
TARGET MAX:	1300 ms
SOURCE TYPE:	CONTROL 1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

ASSIGN 2:	**ON**
TARGET:	REVERB: ON/OFF
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL 2
SOURCE MODE:	TOGGLE
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

* *Die Delay Zeit wird sich nur ändern, während der Fußtaster gedrückt ist.*
* *Regeln Sie "TARGET MIN," "TARGET MAX," von "Assign 1" nach belieben.*

4. Stellen Sie "ASSIGN 3" und "ASSIGN 4" auf "OFF". (Siehe S. 33)

* *Bei der Verwendung von Fußschaltern/tastern stellen Sie SOURCE MIN auf „0" und SOURCE MAX auf „127".*
* *Control Pedal 2 kann auch von einem Fußschalter bedient werden. Stellen Sie dann "SOURCE MODE" auf "NORMAL".*



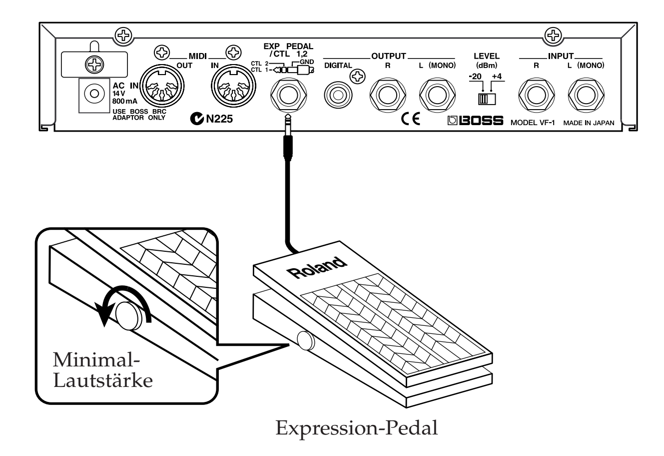
Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write" speichern (S. 38).

Einsatz eines Expression Pedals (Beispiel)

Einsatz eines Expression Pedals, um den Wah-Effekt des “GUITAR MULTI 1” Algorithmus zu steuern und den Effekt mit dem Pedal auch ein/auszuschalten

Anschlüsse

Verbinden Sie das VF-1 und das Pedal wie folgt.





Benutzen Sie nur spezielle BOSS- oder Roland-Expression Pedale (FV-300+PCS-3 oder EV-5; optional erhältlich). Ungeeignete Expression-Pedale können zu Fehlfunktionen führen oder das Gerät beschädigen.

Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um Einstellungen vorzunehmen.

1. Stellen Sie „WAH EFFECT“ auf „ON”. (Siehe S. 33)

2. Stellen Sie „SELECT“ auf „WAH”. (Siehe S. 29)

3. Stellen Sie „ASSIGN 1” folgendermaßen ein. (Siehe S. 33)

ASSIGN 1:	**ON**
TARGET:	WAH (PEDAL WAH): PEDAL
TARGET MIN:	0
TARGET MAX:	100
SOURCE TYPE:	ExpPEDAL
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	50

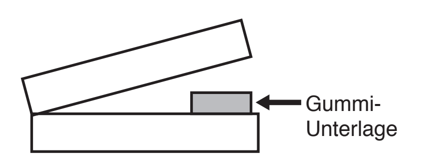
ASSIGN 2:	**ON**
TARGET:	WAH: ON/OFF
TARGET MIN:	ON
TARGET MAX:	OFF
SOURCE TYPE:	ExpPEDAL
SOURCE MODE:	TOGGLE
SOURCE MIN:	80
SOURCE MAX:	120

Mit diesen Einstellungen wird das Expression Pedal bei den Werten 0–99 den Wah Effekt einschalten und in Echtzeit regeln . Steht das Pedal auf 100 und höher wird der Effekt ausgeschaltet.

4. Stellen Sie “ASSIGN 3” und “ASSIGN 4” auf “OFF”. (Siehe S. 33)



Das Pedal wird für diesen Effekt einfacher zu bedienen sein, wenn Sie eine Gummi-Unterlage bei Pedalwert 99 wie abgebildet in das Expression Pedal legen.





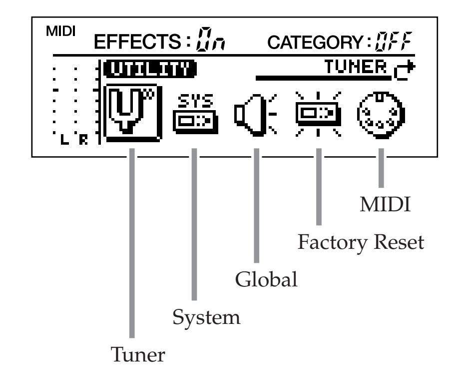
Wenn Sie die vorgenommenen Einstellungen behalten möchten, müssen Sie mit „Write“ speichern (S. 38).

Kapitel 3. Allgemeine Einstellungen (Utility)

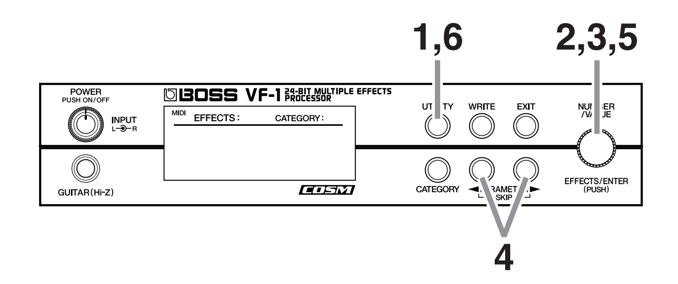
Auf den folgenden Seiten werden die Utility-Funktionen (Allgemeine Einstellungen) des VF-1 beschrieben, mit denen Sie das Gerät auf das von Ihnen benutzte Instrumentarium einstellen können.

Utility-Funktionen

Es gibt fünf Utility (Allgemeine Einstellungs)-Funktionen.

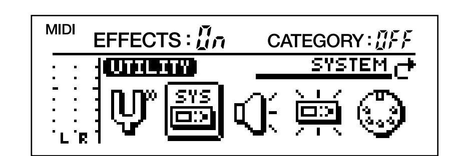


Einstellungen vornehmen



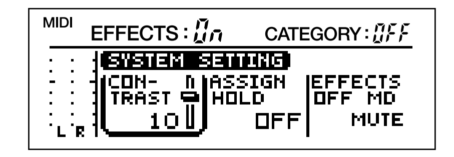
1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [VALUE], um die erwünschte Utility Funktion anzuwählen.



3. Drücken Sie [ENTER].

4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um den Parameter, den Sie verändern möchten, anzuwählen.



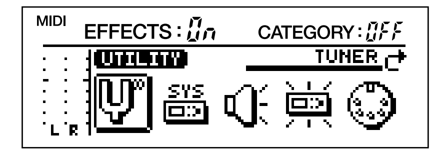
5. Drehen Sie [VALUE], um die Einstellung zu verändern. Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.

6. Drücken Sie [UTILITY], um zum Play Modus zurückzukehren.

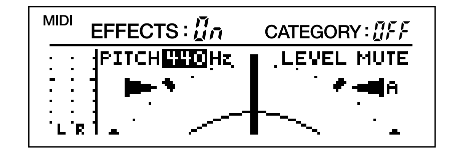
* *Wenn Sie "MIDI PC MAP" Einstellungen speichern möchten, drücken Sie [WRITE]. Einzelheiten unter "Einstellen der Program Change Map" (S.124).*

* *Wenn Sie in Schritt 6 [EXIT] drücken, gelangen Sie zu Schritt 2. Bei nochmaligem Drücken von [EXIT] gelangen Sie zum Play Modus zurück.*

TUNER (Stimmgerät)



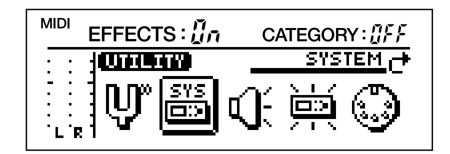
Sie können Einstellungen zum Stimmgerät vornehmen.



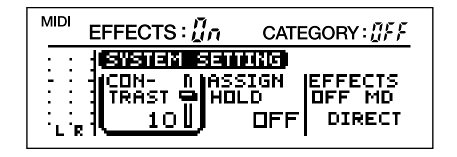
TUNER PITCH: 435–445 (Hz)
TUNER LEVEL : MUTE, 1–100

Details unter "Verändern der Tuner-Voreinstellungen"(S. 24).

SYSTEM-Einstellungen



Hier können Sie wichtige System-Einstellungen für das VF-1 vornehmen, wie z.B. Einstellen des Display Kontrasts, Einstellungen für Pedale oder Fußschalter etc.



CONTRAST (Display-Kontrast): 1–16

Einzelheiten unter “Einstellen des Display-Kontrasts” (S. 24).

ASSIGN HOLD: ON, OFF

Wenn Effekt -Parameter mit einem externen Pedal per Controller Zuweisungen in Echtzeit geregelt werden sollen, entscheidet diese Einstellung wie das VF-1 reagieren soll, wenn Sie während der Parameterkontrollierung das Patch, umschalten.

ON:

Die Controller Zuweisungen werden vom neuen Patch übernommen.

OFF:

Die Controller Zuweisungen werden vom neuen Patch nicht übernommen.

EFFECTS OFF MD (Effects off mode) DIRECT, MUTE

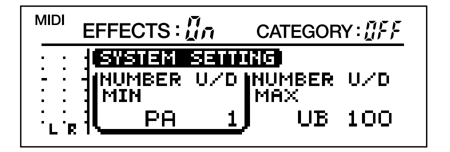
Entscheidet über den Ausgangspegel, wenn der Patchsound ausgeschaltet ist (Bypass).

DIRECT:

Das Direktsignal vom Input wird zum Ausgang gesendet.

MUTE:

Es wird kein Signal ausgegeben.



NUMBER U/D MIN (Minimum-Nummer)

PA1 (PRESET A1) – PA100 (PRESET A100) –
PB1 (PRESET B1) – PB100 (PRESET B100) –
UA1 (USER A1) – UA100 (USER A100) –
UB1 (USER B1) – UB100 (USER B100) –

Sie können die niedrigste Patchnummer bestimmen, die von einem Fußschalter/taster (angeschlossen an der CTL 1,2 Buchse) angewählt werden kann.

NUMBER U/D MAX (Maximum-Nummer)

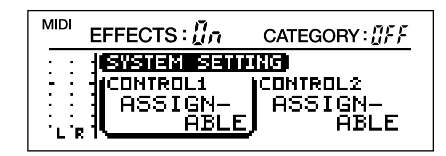
PA1 (PRESET A1) – PA100 (PRESET A100) –
PB1 (PRESET B1) – PB100 (PRESET B100) –
UA1 (USER A1) – UA100 (USER A100) –
UB1 (USER B1) – UB100 (USER B100) –

Sie können die höchste Patchnummer bestimmen, die von einem Fußschalter/taster (angeschlossen an der CTL 1,2 Buchse) angewählt werden kann.

* *Wenn Sie einen Fußschalter/taster benutzen, um Patches aufwärts zu schalten, wird nach erreichen des Maximalwertes wieder auf die kleinste Patchnummer, umgeschaltet. Benutzen Sie den Schalter, um abwärts zu schalten ist es genau entgegengesetzt.*

* *Wenn “CATEGORY On” im Display angezeigt ist, können Sie per Fußschalter/taster die Patches derselben Kategorie anwählen. Beim Drücken von [EXIT] wechselt das Display auf “CATEGORY OFF,” und Sie können wieder die Patches zwischen “NUMBER U/D MIN” und “NUMBER U/D MAX” anwählen.*

* *Die“NUMBER U/D MIN” und “NUMBER U/DMAX” Einstellungen haben keine Auswirkung solange Sie nicht “NUMBER UP” und/oder “NUMBER DOWN” für CONTROL1 und/oder CONTROL2 eingestellt haben.*



CONTROL 1, 2

EFFECTS ON/OFF, TUNER, NUMBER DOWN,
NUMBER UP, ASSIGNABLE

Sie können die Funktion des Fußschalters/tasters , der an die CTL 1,2 Buchse angeschlossen ist, festlegen.

* *Weitere Einzelheiten zu diesem Thema unter "Anschließen eines Expression Pedals oder Fußtasters/Fußschalters" (S. 16) und "Fußtaster und Fußschalter" (S. 34).*

EFFECTS ON/OFF:

Der Fußtaster/schalter schaltet den Effekt an/aus. Benutzen Sie bevorzugt einen Fußtaster (BOSS FS-5U).

TUNER:

Der Fußtaster/schalter schaltet das Stimmgerät an/aus. Benutzen Sie bevorzugt einen Fußtaster (optional: BOSS FS-5U).

NUMBER DOWN:

Der Fußtaster/schalter schaltet auf die nächst tiefere Patchnummer. Benutzen Sie bevorzugt einen Fußtaster (optional: BOSS FS-5U). (Siehe S. 20)

NUMBER UP:

Der Fußtaster/schalter schaltet auf die nächst höhere Patchnummer. Benutzen Sie bevorzugt einen Fußtaster (optional: BOSS FS-5U). (Siehe S. 20)

ASSIGNABLE:

Die Buchse kann für Controller-Zuweisungen zur Parametersteuerung genutzt werden. Schließen Sie das Pedal an, das Sie zur Parametersteuerung benötigen.

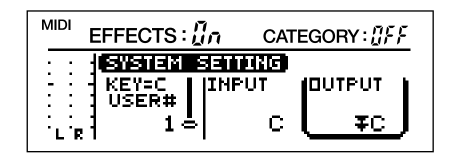
Anschluß von zwei Fußschaltern (optional) und einem INSERT-Kabel (PCS-31 – optional)

Zwei Control-Funktionen (CONTROL 1 und CONTROL 2) können von den Fußschaltern kontrolliert werden.

Anschluß von einem Fußschalter

Eine Control-Funktion (CONTROL 1) kann von dem Fußschalter kontrolliert werden.

Erstellen einer „User Scale“



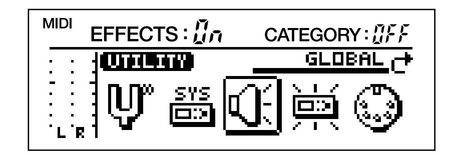
Wenn die Harmonist Funktion (S. 101) nicht die gewünschte Tonleiter erzeugt, können Sie eine eigene Tonleiter (User Scale) erzeugen, die dann die gewünschten Harmonien hinzufügt.

Es können bis zu 5 User Scales erzeugt werden.

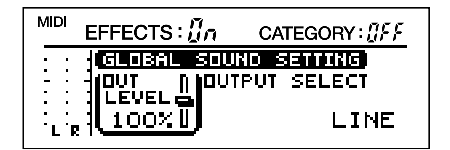
Einzelheiten unter "HARMONIST: Erzeugen einer User Scale" (S. 101).

* *Die User Scale hat keine Auswirkung, wenn Sie einen Algorithmus verwenden, der keinen Harmonist Effekt besitzt, oder wenn der Harmonist nicht eingeschaltet ist.*

GLOBALE SOUND-EINSTELLUNGEN



Das VF-1 verfügt über eine „Global“-Funktion , mit der es möglich ist, verschiedene Einstellungen für alle Patches gleichzeitig zu machen. Die Global-Funktion erleichtert es, die Patches ohne Beeinflussung ihrer Inhalte vorübergehenden Änderungen des Equipments oder der Spielsituation anzupassen.
Speziell wenn man das VF-1 mit Gitarre und Verstärker benutzt, ist es erforderlich das Gerät auf den bestimmten Verstärker-Charakter einzustellen, um ein optimales Klangergebnis zu erzielen.



OUT LEVEL (Output Level): 0%–200%

Einstellen des Ausgangspegels.

OUTPUT SELECT

GUITAR AMP (COMBO), GUITAR AMP (STACK), POWER AMP (COMBO), POWER AMP (STACK), LINE

Stellen Sie das VF-1 auf den Gitarrenverstärker (Amp)Typ, den Sie benutzen.

* ***Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie das VF-1 mit Gitarre und Gitarrenverstärker verbinden.***
* *Wenn Sie ein Patch mit dem Algorithmus BASS MULTI benutzen, wird kein Effekt hörbar sein, wenn OUTPUT SELECT nicht auf LINE gestellt ist.*
* *Die globalen Sound Einstellungen werden nicht hörbar sein, wenn der Algorithmus des Patches keinen “Preamp/Speaker Simulator” hat, oder wenn der “Preamp/Speaker Simulator” ausgeschaltet ist.*

Um die bestmöglichen Klangergebnisse zu erzielen, empfehlen wir “OUTPUT SELECT” entweder auf “POWER AMP (COMBO)” oder “POWER AMP (STACK)” einzustellen. Das VF-1 sollte mit der “Return“ oder “Main“ In Buchse des Verstärkers verbunden sein. .Wenn der Gitarrenverstärker keinen „Return“ oder „Main In“ besitzt, dann verbinden Sie das Gerät mit dem normalen Input . Schließen Sie das VF-1 an den „L Input“ an (falls der Verstärker L und H Eingänge hat), und stellen Sie die Klangregelung wie folgt ein: BASS = 0, MIDDLE = 10 und TREBLE = 0. Wenn der Verstärker mehrere Kanäle hat, wählen Sie den „clean“ Kanal.

* *Diese Einstellungen sind Vorschläge, jeder Verstärker hat einen anderen Wiedergabe-Frequenzcharakter. Stellen Sie die Klangregkung relativ linear ein*

GUITAR AMP (COMBO):

Anschluß des VF-1 an den Eingang eines Gitarrenverstärkers (Input) vom Typ „Combo“ (d.h. Verstärker und Lautsprecher in einem Gehäuse).

GUITAR AMP (STACK):

Anschluß des VF-1 an den Eingang eines Gitarrenverstärkers vom Typ „Stack“ (d.h. Verstärker und Lautsprecher getrennt - Topteil mit Box).

POWER AMP (COMBO):

Anschluß des VF-1 an die RETURN oder MAIN IN Buchse eines Combo Verstärkers.

POWER AMP (STACK):

Anschluß des VF-1 an die RETURN oder MAIN IN Buchse eines „Stack“ Verstärkers.

LINE:

Anschluß an ein Mischpult (P.A.) oder einen Mehrspurrecorder.



NS THRESHOLD (Noise suppressor threshold) -20 dB – +20 dB

Hier wird der Schwellenwert für die zu jedem Patch gehörende Rauschunterdrückung eingestellt. Wenn Sie zu einer anderen Gitarre wechseln, empfiehlt es sich, die Einstellung dem Ausgangspegel der Gitarre anzupassen.

* *Wollen Sie die Daten der Patch-Einstellungen unverändert nutzen, setzten Sie den Wert auf „0dB“.*
* *Diese Einstellung hat keine Auswirkung auf die Patches, deren Rauschunterdrückung ausgeschaltet ist.*

GLOBAL BPM: 40–250, MIDI

Wenn Sie bei BPM das Songtempo eingeben, können die Sounds zum Tempo synchronisiert werden. Stellen Sie z.B. “RATE” des Flangers auf “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 ,” Der Sound wird im angegebenen Tempo modulieren.
Die GLOBAL BPM Einstellung ist für alle Patches gültig.



BPM (Beats Per Minute) ist die Anzahl der Viertelschläge pro Minute.

WICHTIG

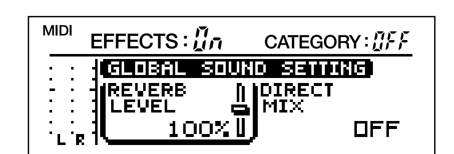
Wenn Sie GLOBAL BPM benutzen möchten, müssen Sie folgende Einstellungen vornehmen.

1. Stellen Sie den Parameter des Effekts auf “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 ”
2. Stellen Sie bei Master (S.105) “MASTER BPM” auf “GLOBAL“.

WICHTIG

In folgenden Fällen hat GLOBAL BPM keine Auswirkung.

- Wenn “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 ” nicht im Display erscheint, wenn “MASTER” (S.105) angewählt ist.
- Wenn der Effekt Parameter auf “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 ” eingestellt ist, aber dieser Effekt ausgeschaltet ist.



REVERB LEVEL: 0%–200%

Hier wird der Pegel des in jedem Patch vorhandenen Reverbs (Hall) eingestellt. Um einen wirkungsvolleren räumlichen Klang zu erzielen, setzen Sie „Reverb Level“ auf einen Wert, der zu den Halleigenschaften des Raumes paßt, in dem Sie spielen.

* *REVERB LEVEL hat keine Auswirkung, wenn der Algorithmus des Patches keinen “Reverb” hat, oder wenn der “Reverb” ausgeschaltet ist*

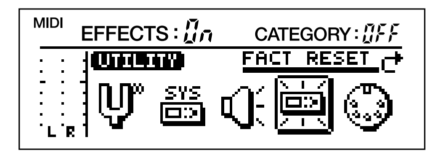
DIRECT MIX: OFF, PATCH

Bei Algorithmen mit Raum-Effekten, können Sie einstellen, ob der Direktsound auf den Ausgang geschaltet werden soll. Dies ist sinnvoll, wenn das VF-1 mit dem AUX SEND / RETURN eines Mixers verbunden ist.

OFF:
Der Direktsound wird nicht mit ausgegeben.

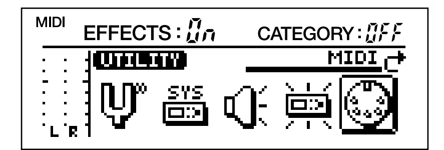
PATCH:
Der Direktsound wird, je nach Patcheinstellung, an/ausgeschaltet.

FACTORY RESET



Sie können die Werkseinstellungen des VF-1 aufrufen. Einzelheiten unter “Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Factory Reset)” (S. 133).

MIDI



Hier können Sie MIDI Einstellungen vornehmen. Einzelheiten unter “Kapitel 5 Verwendung von MIDI” (S.122).

Abschnitt 4 Effekte

Dieses Kapitel enthält Erklärungen für jeden der Algorithmen. Die einzelnen Parameter des Effekts und ihre Wirkungsweise werden hier erklärt.

Über die Liste der Algorithmen

Wie ein Algorithmus aufgebaut ist

Der Algorithmus bestimmt den Typ des Effekts und die Struktur der Parameter, die den Effekt-Sound erzeugen. Die Liste der Algorithmen (S. 49–90) zeigt den Effekt in jedem Algorithmus und die Parameter von jedem Effekt.



Weitere Einzelheiten zu den Parametern jedes Effekts finden Sie im Abschnitt „Funktion der Effekt Parameter" (S. 91–120).

Parameter

Abhängig vom Algorithmus kann ein Effekt unterschiedliche Parameter zur Soundeinstellung benutzen. Entnehmen Sie die jeweils vorgesehenen Parameter aus der Liste der Algorithmen (S. 49-90).

Über „POSITION"

Abhängig vom Algorithmus kann die Reihenfolge von SFX (special effect), MOD (modulation), und PREAMP/SP.SIM (speaker simulator) verändert werden. Wenn dies möglich ist, erscheint im Editier-Menü des Effekts die Funktion „Position". Nähere Informationen unter „Ändern der Effekt-Reihenfolge" (S. 30).

MOD (modulation)

Die Position kann geändert werden in

- GUITAR MULTI 1
- BASS MULTI

PREAMP/SP.SIM (speaker simulator)

Die Position kann geändert werden in

- GUITAR MULTI 1
- GUITAR MULTI 2
- BASS MULTI

SFX (special effect)

Position kann geändert werden in

- GUITAR MULTI 2

* *Es ist nicht möglich SFX, MOD, oder PREAMP/SP.SIM nach „MASTER" neu zu positionieren.*

Über die Funktion der Effekt Parameter

Der Abschnitt „Funktion der Effekt Parameter (S. 91) erklärt die Funktion der Parameter von jedem Effekt, der in der Liste der Algorithmen aufgeführt ist.

Die Effekte sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet.

Über MOD

Für **MOD (modulation)** können Sie einen der folgenden Effekte auswählen.

- Harmonist
- Flanger
- Phaser
- Sub equalizer
- Chorus
- 2 x 2 chorus
- Short delay
- Humanizer
- Vibrato
- Guitar synth
- Ring modulator
- Slicer
- Pitch Shifter

* *Die Effekte, die für MOD ausgewählt werden können, sind vom Algorithmus abhängig. Näheres unter „Liste der Algorithmen" (S.49–90).*

MOD kann in den folgenden Algorithmen benutzt werden.

- GUITAR MULTI 1
- BASS MULTI
- KEYBOARD MULTI
- VOCAL MULTI
- ISOLATOR

MOD Parameter

MOD enthält die folgenden Parameter.
Nähere Einzelheiten zu den Parametern finden Sie unter „Funktion der Effekt Parameter" (S. 91–120).

EFFECT

Schaltet den MOD Effect ein/aus.

SELECT (Effekt auswählen)

Hiermit wählen Sie einen der folgenden Effekte aus.
Wenn Sie mit „Select“ einen neuen Effekt anwählen, bleiben die Parameter des vorherigen Effekts nicht erhalten.

HR (Harmonist) (S.101)
FL (Flanger) (S.98)
PH (Phaser) (S.108)
SEQ (Sub 4band equalizer) (S.116)
CE (Chorus) (S.93)
2CE (2x2 chorus) (S.91)
SDD (Short delay) (S.114)
HU (Humanizer) (S.103)
VB (Vibrato) (S.118)
SYN (Guitar synth) (S.99)
RM (Ring modulator) (S.112)
SL (Slicer) (S.114)
PS (Pitch Shifter) (S.109)

Über SFX

Für **SFX (special effects)**, können Sie einen der folgenden Effekte auswählen.

- Acoustic guitar simulator
- Bass guitar simulator
- Slow gear
- Feedbacker
- Pickup simulator
- Tremolo/pan

* *SFX kann nur im „GUITAR MULTI 2“ Algorithmus benutzt werden.*

SFX Parameter

SFX hat folgende Parameter.
Nähere Einzelheiten zu den Parametern finden Sie unter „Funktion der Effekt Parameter“ (S. 91–120).

EFFECT

Schaltet den Effekt ein/aus.

SELECT (Effekt auswählen)

Wählen Sie einen Effekt aus.
Nähere Einzelheiten zu den Parametern finden Sie unter „Funktion der Effekt Parameter“ (S. 91–120).

* *Wenn Sie mit „Select“ einen neuen Effekt anwählen, bleiben die Parameter des vorherigen Effekts nicht erhalten.*

AC (Acoustic guitar simulator) (S.92)
BS (Bass guitar simulator) (S.92)
SG (Slow gear) (S.115)
FB (Feedbacker) (S.97)
PIC (Pickup simulator) (S.109)
TR (Tremolo/pan) (S.117)

Über FV (Foot Volume)

[FV] zeigt die Position im Algorithmus an der die Lautstärke mit einem Fußschalter oder Pedal kontrolliert werden kann. Sie müssen die Controller Zuweisungen auf „FOOT VOLUME LEVEL“ einstellen (S. 34, 105).

Über DELAY, MultiTAP DELAY und STEREO PS DLY

Wenn Sie BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝 für DELAY TIME, DELAY TIME [L] und [R], und FB DELAY TIME [L] und [R] ausgewählt haben, werden folgende Parameter **nicht** im Display angezeigt.

DELAY (S.95)

DELAY TIME = BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝

- FINE TIME

STEREO DELAY (S.95)

DELAY TIME [L] = BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝

- FINE TIME [L]

DELAY TIME [R] = BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝

- FINE TIME [R]

MULTI TAP DELAY (S.107)

TAP [1]–[20] DELAY TIME = BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝

- TAP [1]–[20] FINE TIME

STEREO PS DLY (stereo pitch shifter delay) (S.115)

FB DELAY TIME [L] = BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝

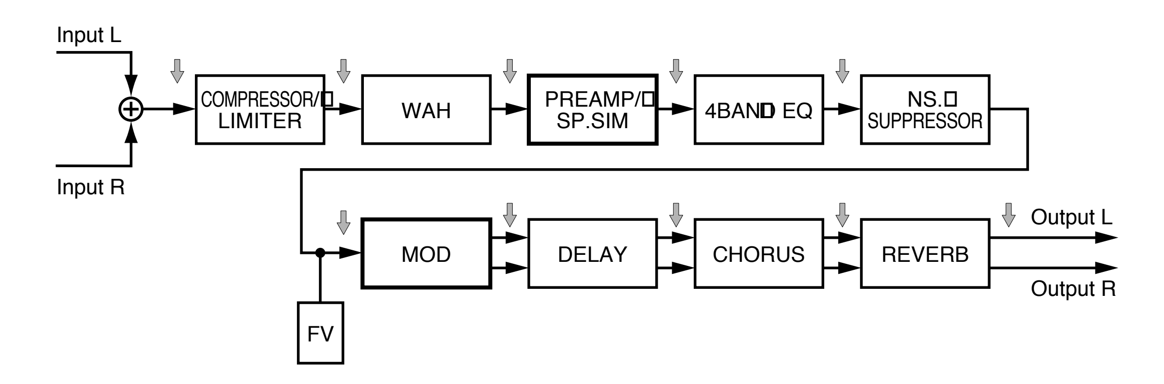
- FB FINE TIME [L]

FB DELAY TIME [R] = BPM 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝

- FB FINE TIME [R]

Liste der Algorithmen

P_B1 GUITAR MULTI 1



Ein Multi-Effekt für E-Gitarre, der Verstärker- und Lautsprechersimulationen beinhaltet.
Die MOD (Modulation) Effekte sind u.a. „Guitar Synth“, „Slicer“, „Harmonist“, etc.



MOD: MODULATION - Sie können einen der folgenden Effekte auswählen.

MOD: HR (Harmonist)
FL (Flanger)
PH (Phaser)
SEQ (Sub Equalizer)
2CE (2X2 Chorus)
SDD (Short Delay)
HU (Humanizer)
VB (Vibrato)
SYN (Guitar Synth)
RM (Ring Modulator)
SL (Slicer)

PREAMP/SP.SIM und MOD können an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

<COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN	0–100
ATTACK	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

<LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

WAH

EFFECT	OFF, ON
SELECT	WAH, AW

<WAH: PEDAL WAH>

PEDAL	0–100
LEVEL	0–100

<AW: AUTO WAH>

MODE	LPF, BPF
POLARITY	DOWN, UP
SENS	0–100
FREQ	0–100
PEAK	0–100
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
LEVEL	0–100

PREAMP/SP.SIM (Speaker Simulator)

EFFECT	OFF, ON
PREAMP TYPE	JC-120, CLEAN TWIN, CRUNCH, MATCH DRIVE, VO DRIVE, BLUES, BG LEAD, MS1959 (I), MS1959 (II), MS1959 (I+II), SLDN LEAD, METAL 5150, METAL DRIVE, AC.GUITAR, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ
VOLUME	0–100
BASS	0–100
MIDDLE	0–100
TREBLE	0–100
PRESENCE	0–100 (MATCH DRIVE, VO DRIVE: 0– -100)
MASTER	0–100
BRIGHT	OFF, ON
GAIN	LOW, MID, HIGH
MIC SETTING	CENT, 1–10 (cm)
MIC LEVEL	0–100
DIRECT LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

MOD (Modulation)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	HR, FL, PH, SEQ, 2CE, SDD, HU, VB, SYN, RM, SL

<HR: HARMONIST>

VOICE	1 MONO, 2 MONO, 2 STEREO
MODE [1]	FAST, MEDIUM, SLOW, MONO, HARMONY
MODE [2]	FAST, MEDIUM, SLOW, MONO, HARMONY VOICE = 2 MONO, 2 STEREO
PITCH [1]	-24–+24 MODE=FAST, MEDIUM, SLOW, MONO
PITCH [2]	-24–+24 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO MODE = FAST,MEDIUM, SLOW, MONO
FINE [1]	-50–+50 MODE = FAST,MEDIUM, SLOW, MONO
FINE [2]	-50–+50 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO MODE = FAST,MEDIUM, SLOW, MONO
HARMONY [1]	-2OCT–+2OCT, SCALE#1–SCALE#5 MODE = HARMONY
HARMONY [2]	-2OCT–+2OCT, SCALE#1–SCALE#5 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO MODE = HARMONY
PRE DELAY [1]	0–300 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
PRE DELAY [2]	0–300 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO
FEEDBACK	0–100
LEVEL [1]	0–100
LEVEL [2]	0–100 VOICE = 2 MONO, 2 STEREO
KEY	C (Am)–B (G#m) MODE = HARMONY
DIR LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<FL: FLANGER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
SEPARATE	0–100
LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<PH: PHASER>

TYPE	4STAGE, 8STAGE, 12STAGE, BI-PHASE
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
STEP	OFF, 1–100
LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<SEQ: SUB EQ>

LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<2CE: 2x2 CHORUS>

XOVER	100–4.0 k (Hz)
LOW RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
LOW DEPTH	0–100
LOW PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW LEVEL	0–100
HIGH RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
HIGH DEPTH	0–100
HIGH PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
HIGH LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<SDD: SHORT DELAY>

DELAY TIME	0–400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FEEDBACK	0–100
FX LEVEL	0–120
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<HU: HUMANIZER>

MODE	PICK, AUTO, RANDOM	
VOWEL [1]	a, e, i, o, u	MODE = PICK, AUTO
VOWEL [2]	a, e, i, o, u	MODE = PICK, AUTO
SENS	0–100	MODE = PICK
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯	
DEPTH	0–100	
MANUAL	0–100	MODE = AUTO
LEVEL	0–100	
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.	

<VB: VIBRATO>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
TRIGGER	OFF, ON
RISE TIME	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<SYN: GUITAR SYNTH>

SENS	0–100	
WAVE	SQR, SAW, BRASS, BOW	
CHROMATIC	OFF, ON	WAVE = SQR, SAW
OCT SHIFT	0,- 1, -2	WAVE = SQR, SAW
PWM RATE	0–100	WAVE=SQR
PWM DEPTH	0–100	WAVE=SQR
CUTOFF F	0–100	
RESONANCE	0–100	
FLT SENS	0–100	
FLT DECAY	0–100	
FLT DEPTH	-100–+100	
ATTACK	DECAY, 0–100	
RELEASE	0–100	
VELOCITY	0–100	
HOLD	OFF, ON	WAVE = SQR, SAW
SYNTH LEVEL	0–100	
DIR LEVEL	0–100	
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.	

<RM: RING MODULATOR>

MODE	NORMAL, INTELLIGENT
FREQ	0–100
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<SL: SLICER>

PATTERN	P01–P20
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
TRIGGER SENS	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

DELAY

EFFECT	OFF, ON	
TYPE	SINGLE, TAP	
DELAY TIME	0–1800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝	
FINE TIME	0–20 (msec)	
TAP TIME	0–100 (%)	TYPE = TAP
FEEDBACK	0–100	
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT	
FX LEVEL	0–120	

CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

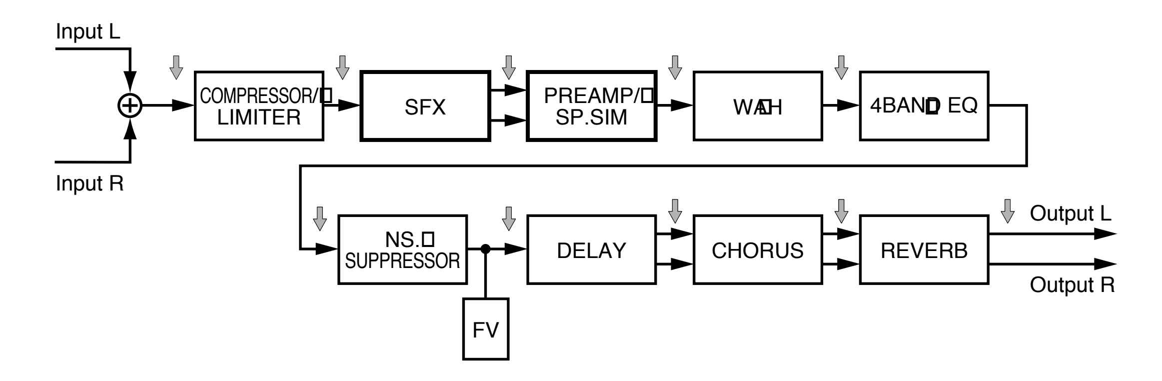
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B2 GUITAR MULTI 2



Ein Multi-Effekt für E-Gitarre, der Verstärker- und Lautsprechersimulationen beinhaltet.
Mit den SFX (special effects) können Sie „Acoustic Simulator“, „Bass Guitar Simulator“, „Pickup Simulator“, etc. benutzen.



SFX - Wählen Sie einen der folgenden Effekte.

SFX: AC (Acoustic Guitar Simulator)
BS (Bass Guitar Simulator)
SG (Slow Gear)
FB (Feedbacker)
PIC (Pick Up Simulator)
TR (Tremolo/Pan)

PREAMP/SP.SIM und SFX können an die mit (⇩) Positionen im Diagramm verschoben werden.

COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

<COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN	0–100
ATTACK	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

<LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

SFX (Special Effect)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	AC, BS, SG, FB, PIC, TR

<AC: ACOUSTIC GtSIM>

TOP	0–100
BODY	0–100
LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<BS: BASS GTR SIM>

CHARACTER	LOOSE, TIGHT
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<SG: SLOW GEAR>

SENS	0–100
RISE TIME	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<FB: FEEDBACKER>

MODE	OSC, BOOST	
RISE TIME	0–100	
RISE TIME ▲	0–100	MODE = OSC
F.B LEVEL	0–100	MODE = OSC
F.B ▲ LEVEL	0–100	MODE = OSC
VIB RATE	0–100	MODE = OSC
VIB DEPTH	0–100	MODE = OSC
F.B DEPTH	0–100	MODE = BOOST
FEEDBACK TONE	NORMAL, +1OCT	MODE = BOOST
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.	

<PIC: PICKUP SIM>

TYPE	'S' to 'H', 'H' to 'S', 'H' to 'HF'
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<TR: TREMOLO/PAN>

MODE	TREMOLO, PAN
WAVE SHAPE	0–100
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

WAH

EFFECT	OFF, ON
SELECT	WAH, AW

<WAH: PEDAL WAH>

PEDAL	0–100
LEVEL	0–100

<AW: AUTO WAH>

MODE	LPF, BPF
POLARITY	DOWN, UP
SENS	0–100
FREQ	0–100
PEAK	0–100
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – ♪
DEPTH	0–100
LEVEL	0–100

PREAMP/SP.SIM (Speaker Simulator)

EFFECT	OFF, ON
PREAMP TYPE	JC-120, CLEAN TWIN, CRUNCH, MATCH DRIVE, VO DRIVE, BLUES, BG LEAD, MS1959 (I), MS1959 (II), MS1959 (I+II), SLDN LEAD, METAL 5150, METAL DRIVE, AC.GUITAR, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ
VOLUME	0–100
BASS	0–100
MIDDLE	0–100
TREBLE	0–100
PRESENCE	0–100
MASTER	0–100
BRIGHT	OFF, ON
GAIN	LOW, MID, HIGH
MIC SETTING	CENT, 1–10 (cm)
MIC LEVEL	0–100
DIRECT LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

DELAY

EFFECT	OFF, ON	
TYPE	SINGLE, TAP	
DELAY TIME	0–1800 (msec), BPM: ♪ – 𝅝	
FINE TIME	0–20 (msec)	
TAP TIME	0–100 (%)	TYPE = TAP
FEEDBACK	0–100	
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT	
FX LEVEL	0–120	

CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – ♪
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

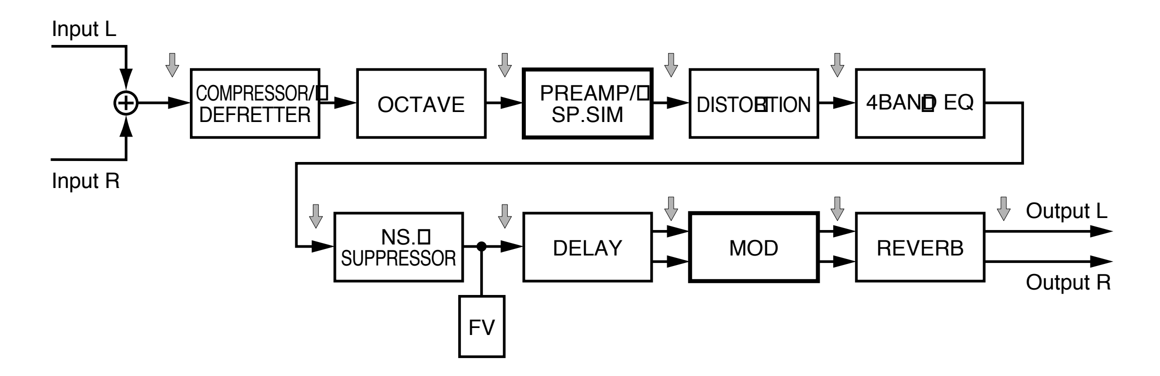
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B3 BASS MULTI



Multi-Effekt für Bass-Gitarre.

Sie können „Overdrive/Distortion, Octave, Defretter etc. benutzen um den Sound Ihrer Wahl zu erzeugen.



MOD: MODULATION -Wählen Sie einen der folgenden Effekte aus.

MOD: FL (Flanger)
PH (Phaser)
CE (Chorus)

* *Der Phaser ist Mono.*

COMP: COMPRESSOR/DEFRETTER -Wählen Sie einen der folgenden Effekte aus.

COMP: COMP (Compressor)
DEFRET (Defretter)

EQ: 4BAND EQ/T-WAH -Wählen Sie einen der folgenden Effekte aus.

EQ: 4BAND EQ (Equalizer)
T-WAH (Touch wah)

* ***Benutzen Sie die Funktion „SELECT", um die verschiedenen Effekte anzuwählen.***
* *IWenn Sie mit „Select" einen neuen Effekt anwählen, bleiben die Parameter des vorherigen Effekts nicht erhalten.*

PREAMP/SP.SIM und MOD an die mit (⇩) markierten Positionen verschoben werden.

COMPRESSOR/DEFRETTER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, DEFRET

<COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN	0–100
ATTACK	0–100
ENH FREQ	0–3
ENH LEVEL	0–100
LEVEL	0–100

<DEFRET: DEFRETTER>

SENS	0–100
ATTACK	0–100
DEPTH	0–100
LEVEL	0–100

OCTAVE

EFFECT	OFF, ON
OCT LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100

PREAMP/SP.SIM (Speaker Simulator)

EFFECT	OFF, ON
PREAMP TYPE	AC, AMG
VOLUME	0–100
BASS	-100–+100
MIDDLE	-100–+100
TREBLE	-100–+100
MASTER	0–100
BRIGHT	OFF, ON
GAIN	LOW, MID, HIGH
MIC SETTING	CENT, 1–10 (cm), OFF
MIC LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

DISTORTION

EFFECT	OFF, ON
TYPE	TURBO OD, BASS OD, HARD DS, FUZZ 1, FUZZ 2
DRIVE	0–100
BASS	-50–+50
TREBLE	-50–+50
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100

4BAND EQ (Equalizer)/T-WAH

EFFECT	OFF, ON
SELECT	4BAND EQ, T-WAH

<4BAND EQ>

LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

<T-WAH>

SENS	0–100
START	DOWN, UP
STOP	0–100
RESONANCE	0–100
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

DELAY

EFFECT	OFF, ON	
TYPE	SINGLE, TAP	
DELAY TIME	0–1800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝	
FINE TIME	0–20 (msec)	
TAP TIME	0–100 (%)	TYPE = TAP
FEEDBACK	0–100	
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT	
FX LEVEL	0–120	

MOD (Modulation)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	FL, PH, CE

<FL: FLANGER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
SEPARATE	0–100
LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<PH: PHASER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

<CE: CHORUS>

MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0 –40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
FX LEVEL	0–100
POSITION	Kann an die mit (⇩) markierten Positionen im Diagramm verschoben werden.

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

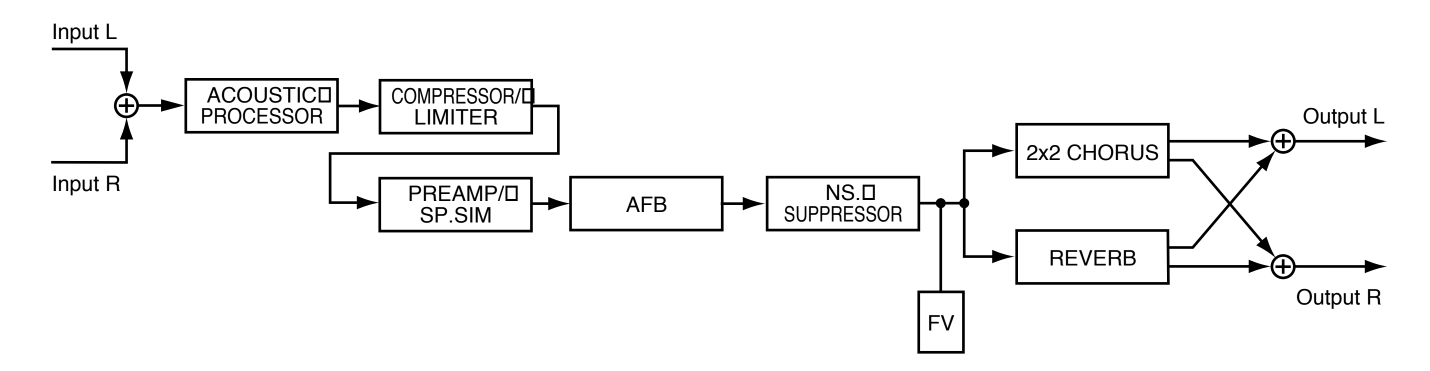
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B4 ACOUSTIC MULTI



Multi-Effekt für Akustik-Gitarre.

Sie können Effekte wie z.B. „Acoustic“ und „Anti Feedback“ benutzen, um einen vollen, warmen Akustik Sound zu bekommen .

ACOUSTIC

EFFECT	OFF, ON
BODY	0–100
MIC DISTANCE	0–100

COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

<COMP: COMPRESSOR>

SUSTAIN	0–100
ATTACK	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

<LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

PREAMP/SP.SIM (Speaker Simulator)

EFFECT	OFF, ON
VOLUME	0–100
BASS	0–100
MIDDLE	0–100
TREBLE	0–100
PRESENCE	0–100
MASTER	0–100
GAIN	LOW, MID, HIGH
MIC SETTING	CENT, 1–10 (cm)
MIC LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100

AFB (Anti-Feedback)

EFFECT	OFF, ON
DEPTH	0–100
FREQUENCY	0–100

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

2x2 CHORUS

EFFECT	OFF, ON
XOVER	100–4.0 k (Hz)
LOW RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
LOW DEPTH	0–100
LOW PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW LEVEL	0–100
HIGH RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
HIGH DEPTH	0–100
HIGH PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
HIGH LEVEL	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

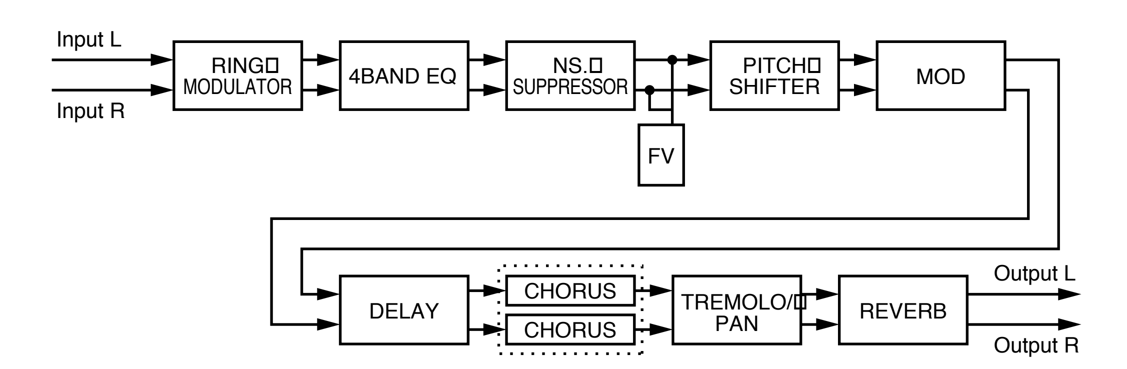
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B5 KEYBOARD MULTI



Multi-Effekt für Keyboard.
Standard Keyboard Effekte und ausgefallene Sounds mit „Pitch Shifter“ und „Ring Modulator“.



MOD: MODULATION - wählen Sie einen der folgenden Effekte.
MOD: FL (Flanger)
PH (Phaser)

RING MODULATOR

EFFECT	OFF, ON
FREQ	0–100
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

PITCH SHIFTER

EFFECT	OFF, ON
MODE	FAST, MEDIUM, SLOW
PITCH	-24–+24
FINE	-50–+50
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
LEVEL	0–100

MOD (Modulation)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	FL, PH

<FL: FLANGER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
SEPARATE	0–100

<PH: PHASER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	-100–+100
SEPARATE	0–100

DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME	0–800 (msec), BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
FINE TIME	0–20 (msec)
FEEDBACK	0–100
FX LEVEL	0–120

STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100

TREMOLO/PAN

EFFECT	OFF, ON
MODE	TREMOLO, PAN
WAVE SHAPE	0–100
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅰
DEPTH	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

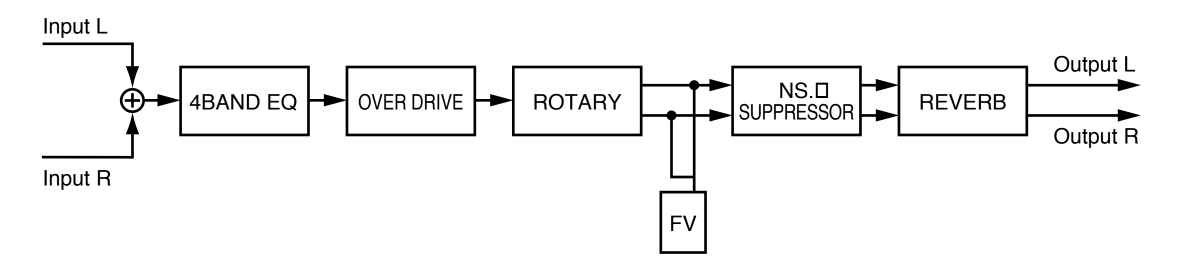
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B6 ROTARY MULTI



Simuliert den Sound von zwei rotierenden Lautsprechern. Es wird auch die Verzerrung des Röhrenverstärkers simuliert.

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

OVER DRIVE

EFFECT	OFF, ON
GAIN	0–100
DRIVE	1–100
LEVEL	0–100

ROTARY

EFFECT	OFF, ON
SPEED SELECT	SLOW, FAST
HORN FAST	5.00–10.00 (Hz)
ROTOR FAST	5.00–10.00 (Hz)
HORN SLOW	0.05–5.00 (Hz)
ROTOR SLOW	0.05–5.00 (Hz)
RISE TIME HORN	1–100
RISE TIME ROTOR	1–100
FALL TIME HORN	1–100
FALL TIME ROTOR	1–100
BALANCE ROTOR:HORN	90:10–10:90
MIC SETTING	OFF MIC, ON MIC
HORN DEPTH	0–100
ROTOR DEPTH	0–100
HORN TRMLO	0–100
ROTOR TRMLO	0–100
DIFFUSION	0–100
FX LEVEL	0–100

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

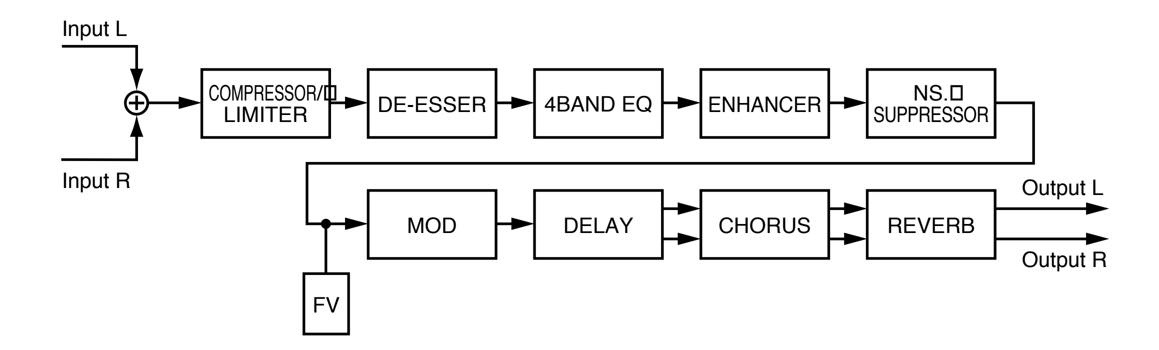
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B7 VOCAL MULTI



Multi-Effekt für Gesang. Enthält „Flanger“, „Phaser“, „Pitch Shifter“, etc. für ausgefallene Sounds.



MOD: MODULATION - Wählen Sie einen der folgenden Effekte aus.

MOD: FL (Flanger)
PH (Phaser)
PS (Pitch Shifter)

COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

<COMP: COMPRESSOR>

THRESHOLD	0–100
RATIO	1.5:1–100:1
ATTACK	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

<LIMIT: LIMITER>

THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

DE-ESSER

EFFECT	OFF, ON
SENS	0–100
FREQUENCY	1.0 k–10.0 k (Hz)

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

ENHANCER

EFFECT	OFF, ON
SENS	0–100
FREQUENCY	1.0 k–10.0 k (Hz)
MIX LEVEL	0–100
LoMIX LEVEL	0–100
LEVEL	0–100

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

MOD (Modulation)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	FL, PH, PS

<FL: FLANGER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
SEPARATE	0–100
LEVEL	0–100

<PH: PHASER>

TYPE	4STAGE, 8STAGE, 12STAGE, BI-PHASE
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅰
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
STEP	OFF, 1–100
LEVEL	0–100

<PS: PITCH SHIFTER>

MODE	FAST, MEDIUM, SLOW, INV1, INV2
PITCH	-24–+24
FINE	-50–+50
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
LEVEL	0–100

DELAY

EFFECT	OFF, ON	
TYPE	SINGLE, TAP	
DELAY TIME	0–1200 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅰 – 𝅝	
FINE TIME	0–20 (msec)	
TAP TIME	0–100%	TYPE = TAP
FEEDBACK	0–100	
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT	
FX LEVEL	0–120	

CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅰
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT,55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

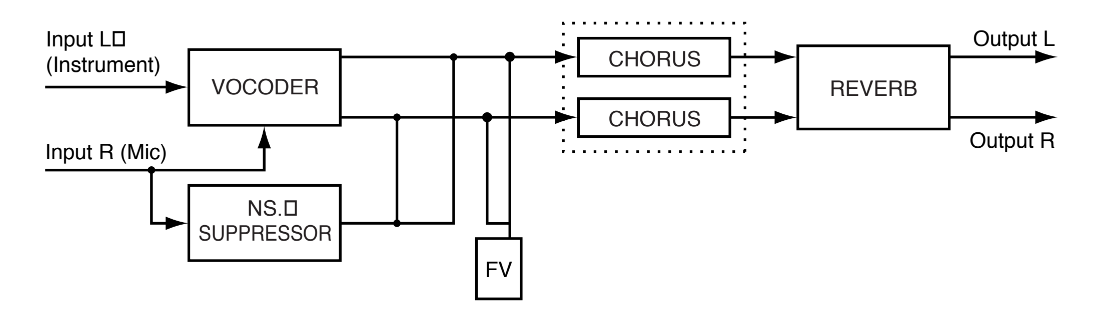
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B8 VOCODER



Ein Vocoder erweckt den Eindruck, dass ein Instrument mit einer menschlichen Stimme spricht oder singt..
Verbinden Sie ein Instrument mit dem linken Input, und ein Mikrofon (Stimme) mit dem rechten Input . Der Sound des Instruments wird in 10 Frequenzbänder aufgeteilt, und diese werden durch die Charakteristik des Mikrofonsignals bearbeitet.

* *Es wird empfohlen, das Mikrofon mit einem Mixer o.ä. vorzuverstärken.*

VOCODER

EFFECT	OFF, ON
ENVELOPE	SHARP, SOFT, LONG
PAN MODE	MONO,STEREO, L->R, R->L
HOLD	OFF, ON
MIC SENS	0–100
SYNTH LEVEL	0–100
CHAR [1]– [10]	0–100
MIC MIX	0–100
MIC HPF	THRU, 1.0 k–20.0 k (Hz)
MIC PAN L:R	100:0–0:100
NS THRESHOLD	0–100

STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

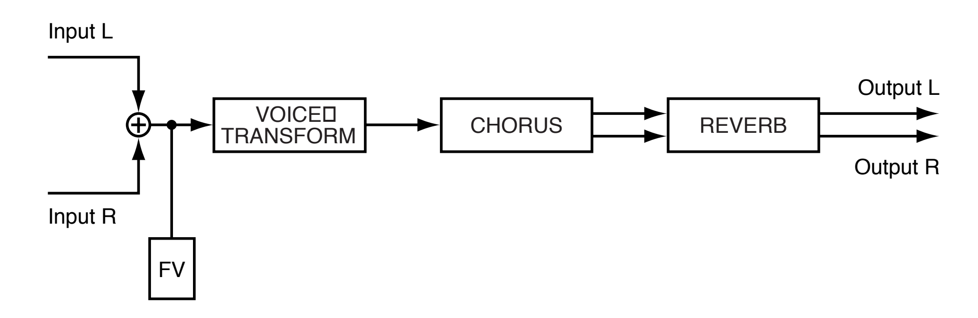
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B9 VoiceTRANSFORM (Voice Transformer)



Der Voice Transformer erlaubt das unabhängige Kontrollieren der Tonhöhe und der Formanten. Damit steht Ihnen ein erstklassiges Werkzeug zur kreativen Stimm- und Instrumenten-Beeinflussung zur Verfügung.

VoiceTRANSFORM (Voice Transformer)

EFFECT	OFF, ON
ROBOT	OFF,ON
CRMTC PITCH	-12–+12
FINE PITCH	-100–+100
CRMTC FRMT	-12–+12
FINE FRMT	-100–+100
MIX BAL	0–100

CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0–100

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM 1, ROOM 2, HALL 1, HALL 2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
PRE DELAY	0–100 (msec)
LOW CUT	55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DENSITY	0–10
FX LEVEL	0–100

MASTER

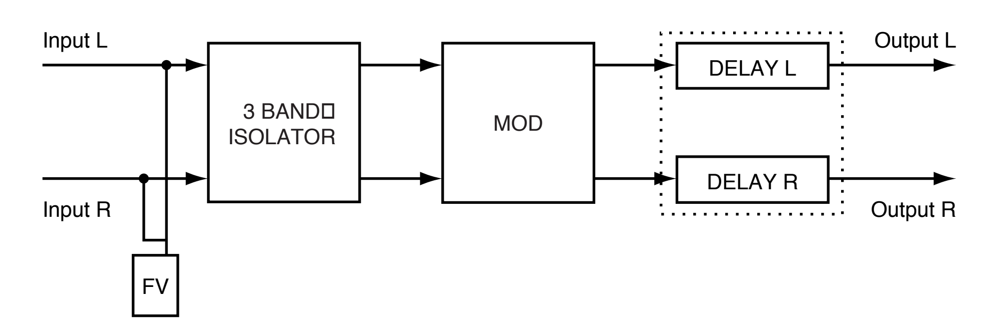
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B10 ISOLATOR



Ein Drei-Band Isolator teilt das Eingangssignal in drei Frequenzbereiche (Low/Middle/High), von dem man jeden Bereich herausheben oder entfernen kann.
Sie können Modulationseffekte und Delay zum „gefilterten“ Signal hinzufügen.



MOD: MODULATION - Wählen Sie einen der folgenden Effekte aus.

MOD: PH (Stereo Phaser)
FL (Stereo Flanger)
CE (Stereo Chorus)
SL (Stereo Slicer)

3 BAND ISOLATER

EFFECT	OFF, ON
AntiPHASE LowLEVEL	0–100
AntiPHASE MidLEVEL	0–100
LOW MIX SWITCH	OFF, ON
MID MIX SWITCH	OFF, ON
LOW LEVEL	-60–+4 (dB)
MID LEVEL	-60–+4 (dB)
HIGH LEVEL	-60–+4 (dB)

MOD (Modulation)

EFFECT	OFF, ON
SELECT	PH, FL, CE, SL

<PH: STEREO PHASER>

TYPE	4–12 (STAGE)
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	-100–+100
SEPARATE	0–100
STEP	OFF, 1–100

<FL: STEREO FLANGER>

RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
SEPARATE	0–100
GATE	OFF, 1–100

<CE: STEREO CHORUS>

POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100

<SL: STEREO SLICER>

PATTERN	P01–P20
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
TRIGGER SENS	0–100

STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [L]	0–20 (msec)
DELAY TIME [R]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FEEDBK [L]	0–100
FEEDBK [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

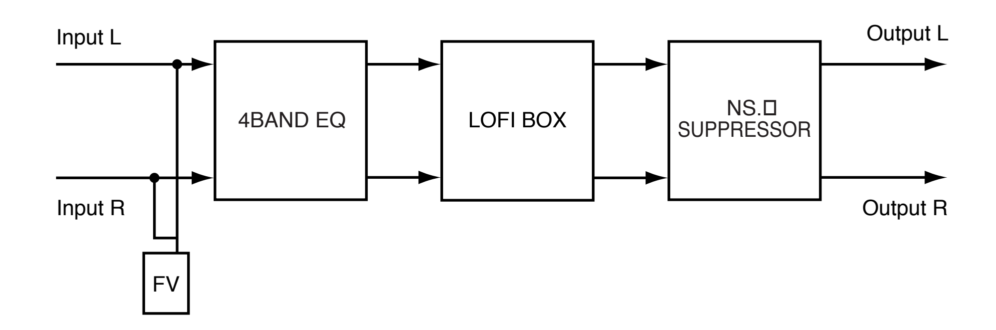
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B11 LOFI PROCESSOR



Bei diesem Effekt klingt ein Audio Signal wie aus Oma´s altem Radio, oder Uroma´s Grammophon.

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

LOFI BOX

EFFECT	OFF, ON
SELECT	RADIO, PLAYER, PROCESSOR

<RADIO>

TUNING	0–100
NOISE	0–100
FILTER	0–100
SOUND	0–100

<PLAYER>

WOW FLUTTER	0–100
NOISE	0–100
FILTER	0–100
SOUND	0–100

<PROCESSOR>

PRE FILTER	OFF, ON
SAMPLE RATE	OFF, 1/2–1/32
BIT	OFF, 15–1
POST FILTER	OFF, ON
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100
REALTIME MODIFY FILTER	OFF, LPF, BPF, HPF
CUTOFF	0–100
RESONANCE	0–100
GAIN	0–24 (dB)

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

MASTER

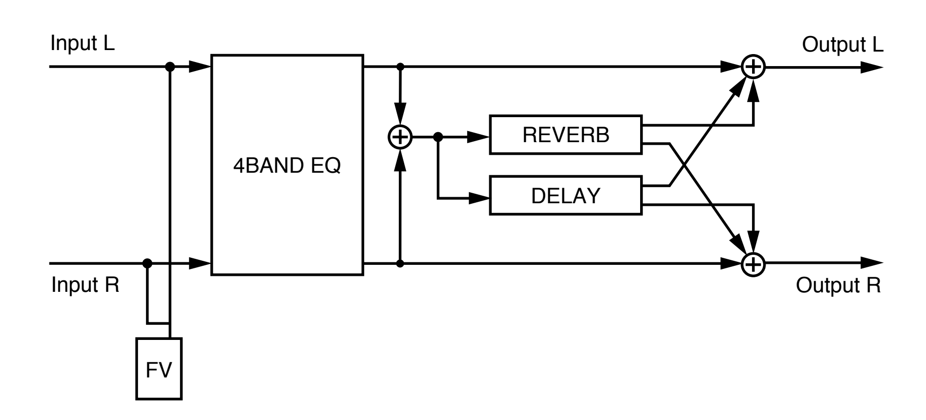
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B12 REVERB 1



Simuliert den Nachhall vom kleinen Raum bis zur großen Halle. Ein Echo kann ebenso hinzugefügt werden.



IDen Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

REVERB

EFFECT	OFF, ON
ROOM SIZE	5.6–32.6 (m)
REVERB TIME	0.1–32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–200 (msec)
DENSITY	0–100
EARLY REF LEVEL	0–100
RELEASE DENSITY	0–100
LOW DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55–4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36–0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k–20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200–20.0 k (Hz)

DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

(SINGLE)

DELAY TIME	0–1800 (msec), BPM: ♪ – 𝅝
FINE TIME	0–20 (msec)
FEEDBACK	0–100
FX LEVEL	0–120
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

(3TAP)

DELAY TIME [C]	0–1800 (msec), BPM: ♪ – 𝅝
FINE TIME [C]	0–20 (msec)
TIME [L]	1–400 (%)
TIME [R]	1–400 (%)
FEEDBACK	0–100
LEVEL [C]	0–100
LEVEL [L]	0–100
LEVEL [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

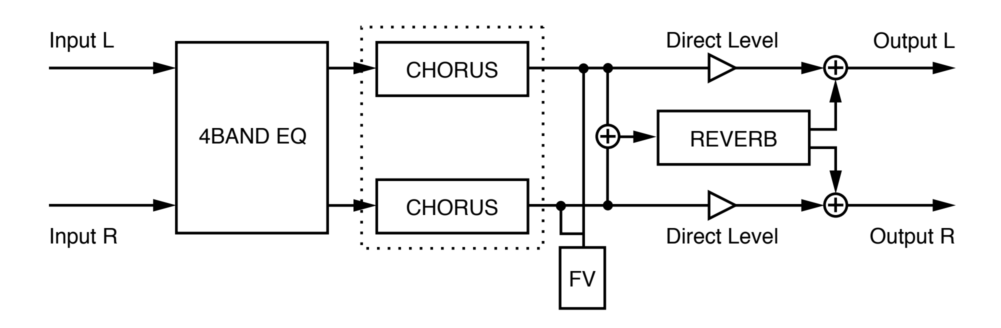
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B13 REVERB 2



Hier ist ein Equalizer, Chorus und Reverb (Hall) hintereinander geschaltet.
Der Equalizer wird zur Justierung des Eingangssounds benutzt, Chorus und Reverb erzeugen extreme Hallsounds.



IDen Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM, HALL
SIZE	1–10
REVERB TIME	0.1–32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–200 (msec)
DENSITY	0–100
EARLY REF LEVEL	0–100
LOW DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55–4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k–20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200–20.0 k (Hz)

MASTER

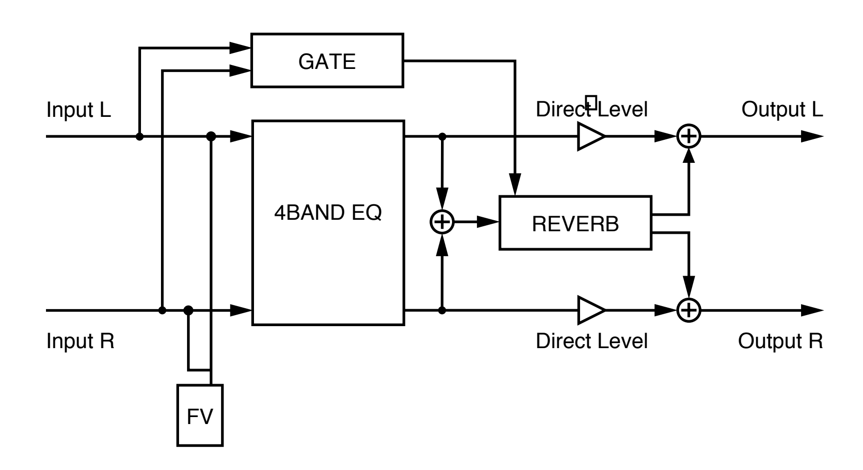
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B14 GATE REVERB



Dieser Algorithmus ist ein „Gated Reverb“ (Halleffekt, der plötzlich „abgeschnitten“ wird). Man kann den Gated Reverb auch als normalen Hall einstellen.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

REVERB

EFFECT	OFF, ON
ROOM SIZE	5.6–32.6 (m)
REVERB TIME	0.1–32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–200 (msec)
DENSITY	0–100
EARLY REF LEVEL	0–100
RELEASE DENSITY	0–100
LOW DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55–4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k–20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200–20.0 k (Hz)

GATE

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
HOLD TIME	1–100
RLS TIME	1–100

MASTER

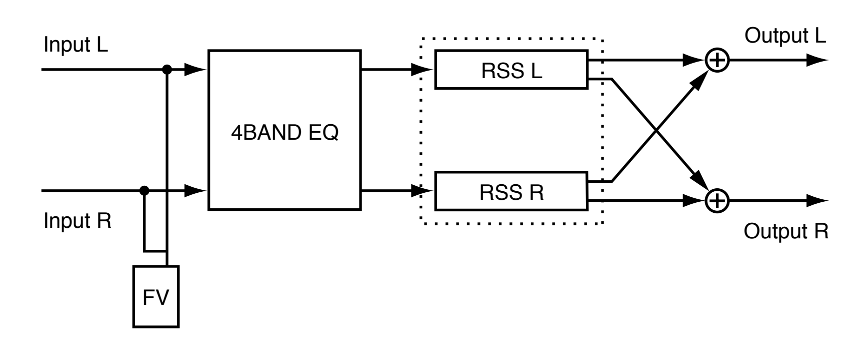
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B15 2CH RSS (2 channel RSS)



Erzeugt einen dreidimensionalen Chorus-Effekt. Die Position wird mit RSS (2CH) Azimuth und Elevation eingestellt.

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

RSS (2ch) PROCESSOR

EFFECT	OFF, ON
AZIMUTH [L]	L:180–R:180
ELEVATION [L]	-54–+54
AZIMUTH [R]	L:180–R:180
ELEVATION [R]	-54–+54

MASTER

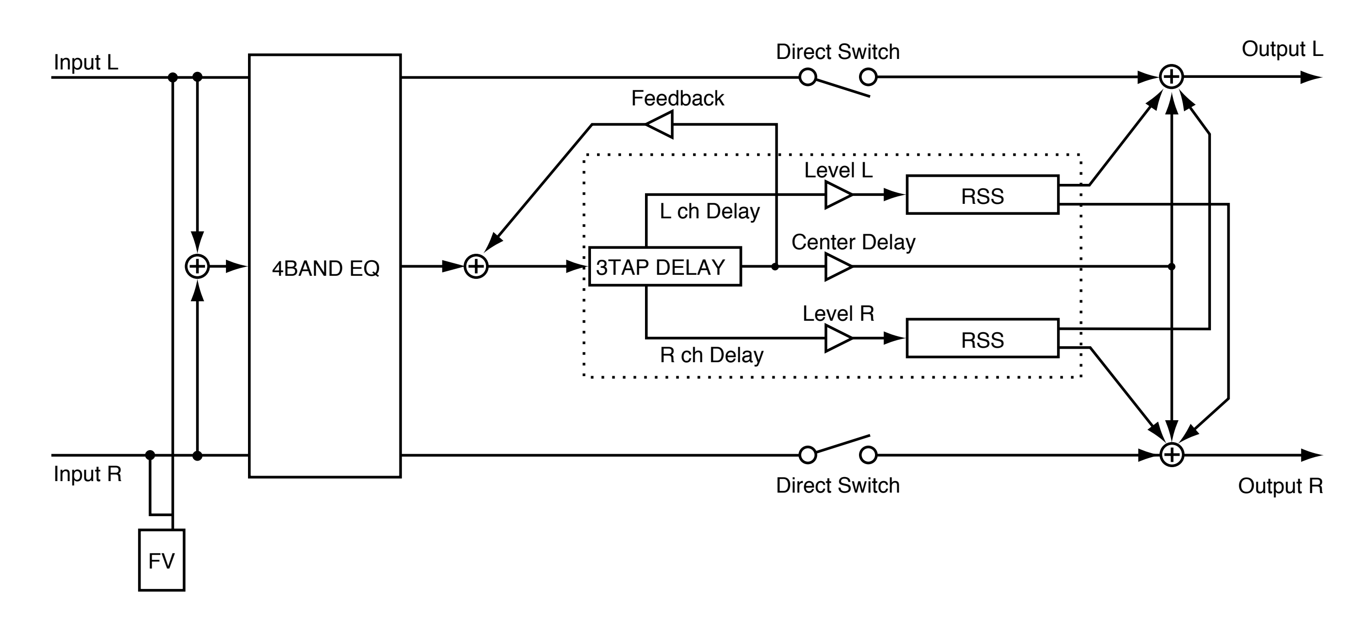
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B16 DELAY RSS



Dies ist ein Echo Effekt, bei dem drei verschiedene Echo Sounds unabhängig vonainander eingestellt werden können. Linker und rechter Ausgang sind mit RSS verbunden; der Sound am linken Kanal ist zu 90 ° links positioniert, der am rechten Kanal zu 90° rechts. Ein vier-Band Equalizer ist zwischen Eingang und Delay geschaltet.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [C]	0–2800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [C]	0–20 (msec)
TIME [L]	1–400 (%)
TIME [R]	1–400 (%)
FEEDBACK	0–100
LEVEL [C]	0–100
LEVEL [L]	0–100
LEVEL [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT
RSS SWITCH	OFF, ON

MASTER

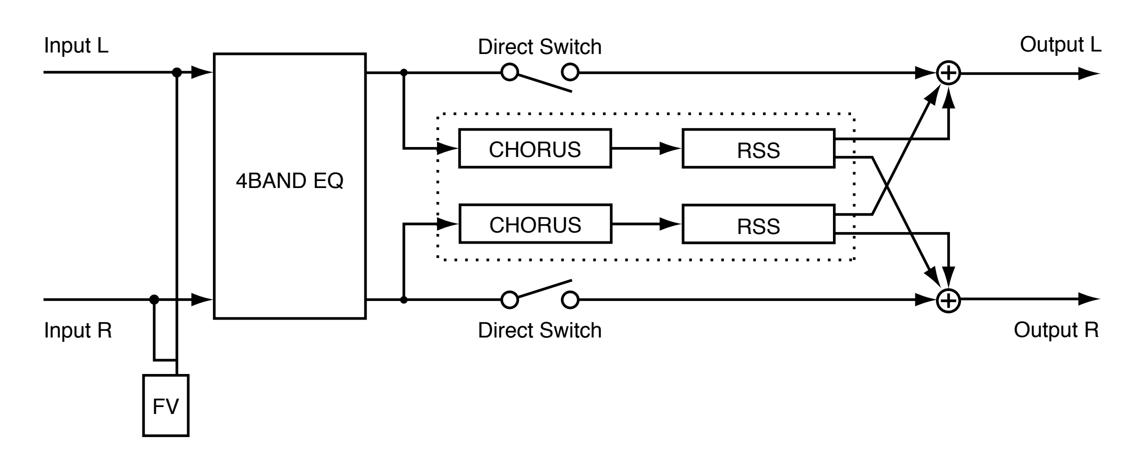
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B17 CHORUS RSS



Der Ausgang des Chorus ist mit RSS verbunden; der Sound am linken Kanal ist zu 90 ° links positioniert, der am rechten Kanal zu 90° rechts. Ein vier-Band Equalizer ist zwischen Eingang und Chorus geschaltet.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT,55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON
RSS SWITCH	OFF, ON

MASTER

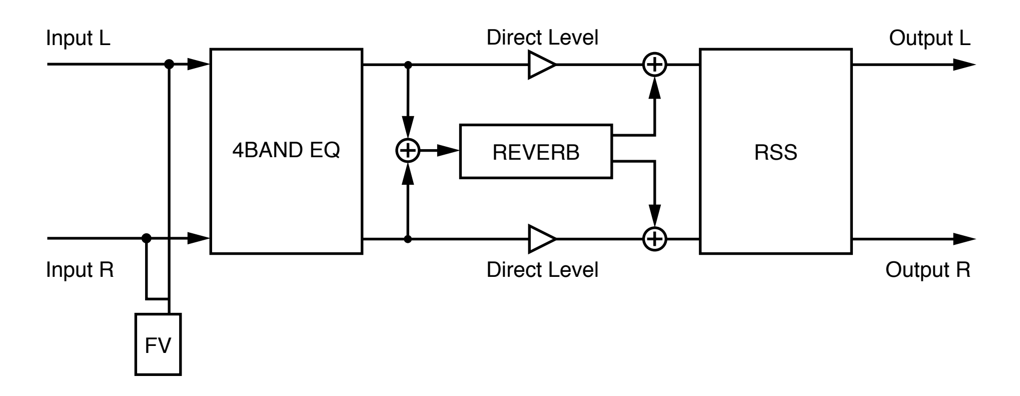
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B18 REVERB RSS



Der Ausgang des Halleffekts ist mit RSS verbunden; der Sound am linken Kanal ist zu 90 ° links positioniert, der am rechten Kanal zu 90° rechts. Ein vier-Band Equalizer ist zwischen Eingang und Hall geschaltet..



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQUALIZER

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM, HALL
SIZE	1–10
REVERB TIME	0.1–32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–200 (msec)
DENSITY	0–100
EARLY REF LEVEL	0–100
LOW DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55–4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0k–20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200–20.0 k (Hz)
RSS SWITCH	OFF, ON

MASTER

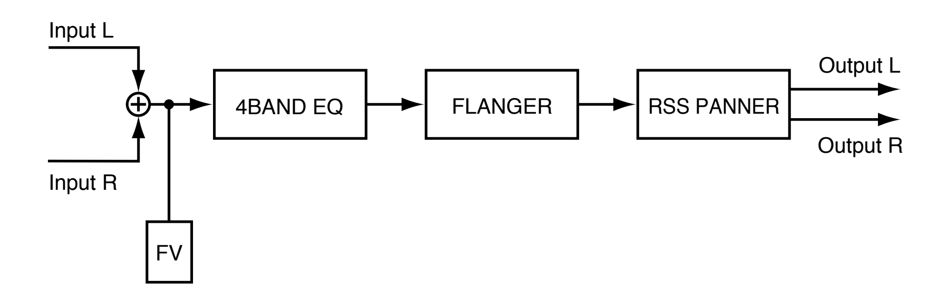
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B19 RSS PANNER



Erzeugt einen Effekt , bei dem der Sound um den Zuhörer rotiert.
Der Flanger kann hinzugefügt werden, um einen noch spezielleren Effekt zu erzeugen.

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

FLANGER

EFFECT	OFF, ON
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
GATE	OFF, 1–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

RSS PANNER

EFFECT	OFF, ON
SPEED	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DIRECTION	CW, CCW

MASTER

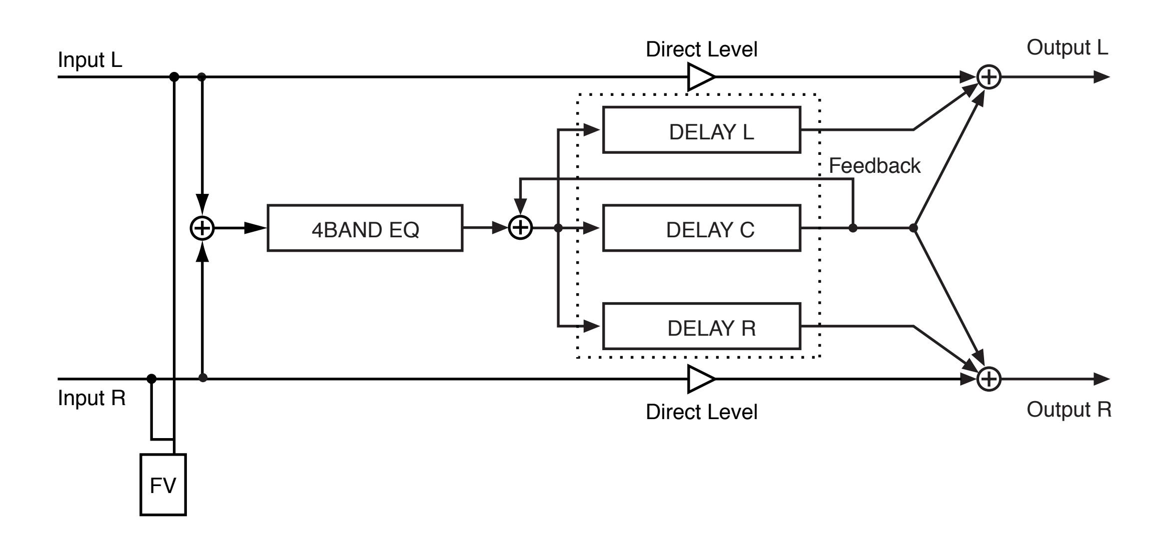
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B20 DELAY



Sie können zwischen „Single“ (einfach) - Delay oder „Three Tap“ (dreifach) - Delay auswählen .
Beim „Three Tap Delay“ können unterschiedliche Einstellungen für jeden der drei Echosounds vorgenommen werden.
Ein vier-Band Equalizer ist zwischen Eingang und Echo geschaltet..



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

(SINGLE)

DELAY TIME	0–2800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME	0–20 (msec)
FEEDBACK	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

(3TAP)

DELAY TIME [C]	0–2800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [C]	0–20 (msec)
TIME [L]	1–400 (%)
TIME [R]	1–400 (%)
FEEDBACK	0–100
LEVEL [C]	0–100
LEVEL [L]	0–100
LEVEL [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

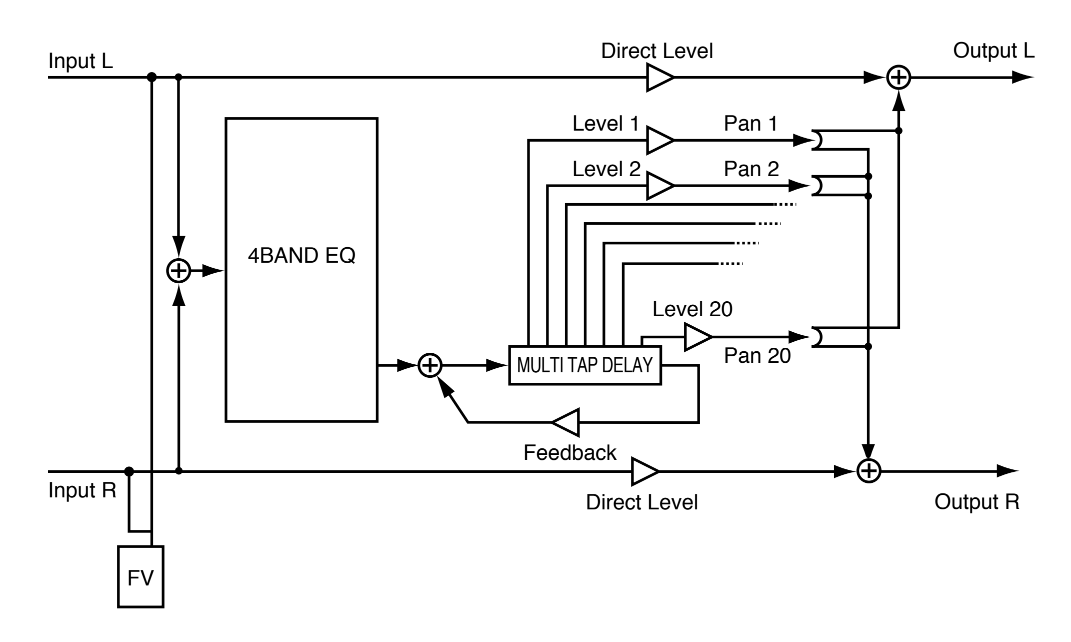
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B21 MultiTAP DELAY (20 TAP)



Bei diesem Echo-Effekt können unterschiedliche Einstellungen für zwanzig verschiedene Echosounds gemacht werden.
Ein vier-Band Equalizer ist zwischen Eingang und Echo geschaltet..


HINWEIS

Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MULTI TAP DELAY

EFFECT	OFF, ON
RATIO	1–100 (%)
TAP [1]– [20] DELAY TIME	0–2800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
TAP [1]– [20] FINE TIME	0–20 (msec)
TAP [1]– [20] PAN L:R	100:0–0:100
TAP [1]– [20] LEVEL	0–100
FB DELAY	0–2800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FB FINE	0–20 (msec)
FB LEVEL	0–100
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
DIR LEVEL	0–100
FX LEVEL	0–120

MASTER

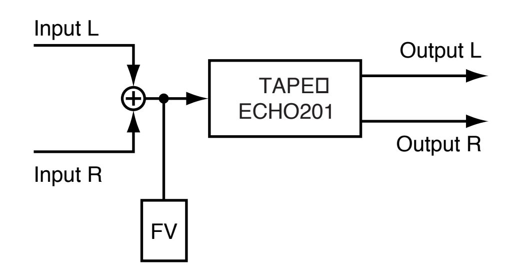
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B22 TAPE ECHO201



Dies ist eine Simulation des Roland RE-201 Bandechos.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

TAPE ECHO201

EFFECT	OFF, ON
MODE	1–7
REPEAT RATE	0–100
INTENSITY	0–100
TONE BASS	-100–+100
TONE TREBLE	-100–+100
PAN HEAD S L:R	100:0–0:100
PAN HEAD M L:R	100:0–0:100
PAN HEAD L L:R	100:0–0:100
TAPE DIST	0–100
WOW RATE	0–100
WOW DEPTH	0–100
FX LEVEL	0–100
DIR LEVEL	0–100

MASTER

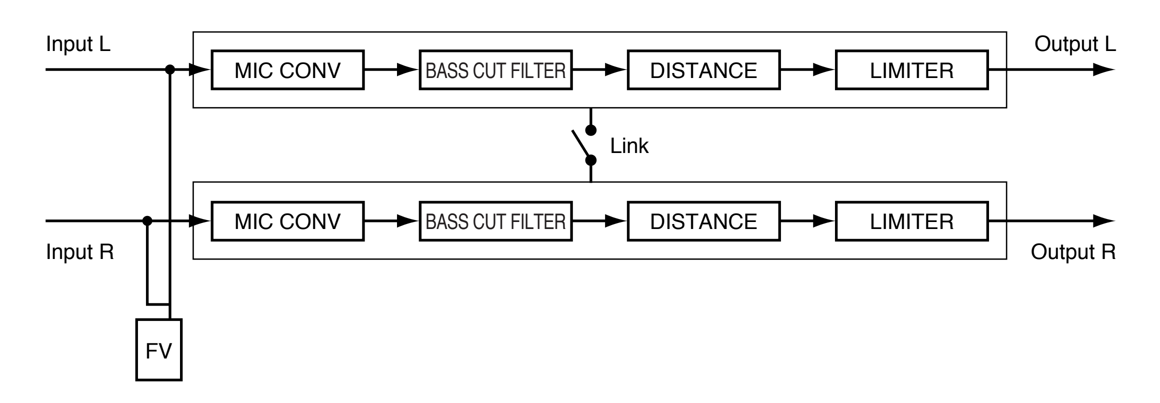
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B23 MIC SIMULATOR



Modifiziert den Klang konventioneller dynamischer Mikrofone oder eines Line-Signals in den Sound hochwertiger Studio Mikrofone. Zusätzlich können der Nahbesprechungseffekt und die Mikrofon-Distanz verändert werden.

* *Es wird empfohlen, das Mikrofon mit einem Mixer o.ä. vorzuverstärken.*

Lch & Rch: MIC CONV (Mic Converter)

EFFECT	OFF, ON
INPUT	DR-20, SML.DY, HED.DY, MIN.CN, FLAT
OUTPUT	SML.DY, VOC.DY, LRG.DY, SML.CN, LRG.CN, VNT.CN, FLAT
PHASE	NOR, INV

* *Wenn „MIC.CN" für „Input" gewählt ist, können Sie nur „SML.DY" oder „LRG.CN" für „Output" anwählen.*

Lch & Rch: BCF (Bass cut filter)

EFFECT	OFF, ON
FREQUENCY	THRU, 20–2000 (Hz)

Lch & Rch: DISTANCE

EFFECT	OFF, ON
PROX.FX	-12–+12
TIME	0–3000 (cm)

Lch & Rch: LIMITER

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	-60–0 (dB)
ATTACK	0–100
RELEASE	0–100
DETECT HPF	THRU, 20–2000 (Hz)
LEVEL	-60–+4 (dB)

MASTER

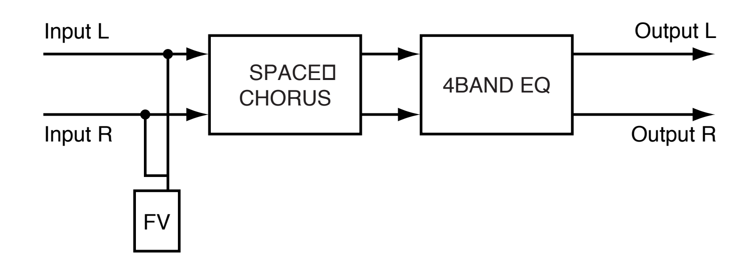
<MASTER>

LINK	OFF, ON
LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B24 SPACE CHORUS



Dieser Choruseffekt simuliert den Klang des Roland Space Chorus SDD-320 (Dimension D).



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

SPACE CHORUS

EFFECT	OFF, ON
INPUT	MONO, ST.
MODE	1, 2, 3, 4, 1+4, 2+4, 3+4
FX LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MASTER

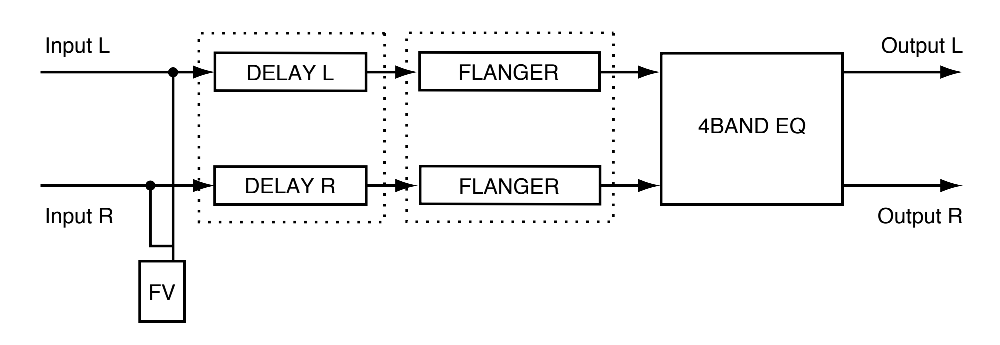
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B25 StFLANGER DLY (Stereo Flanger Delay)



Dieser Algorithmus beinhaltet die hintereinandergeschalteten Effekte Delay, Flanger und Equalizer. Hier können Modulationseffekte (Flanger) hinzugefügt werden, bei denen die Positionierung des Stereo Eingangs-Signals beibehalten wird.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [L]	0–20 (msec)
DELAY TIME [R]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FEEDBK [L]	0–100
FEEDBK [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

STEREO FLANGER

EFFECT	OFF, ON
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	0–100
SEPARATE	0–100
GATE	OFF, 1–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MASTER

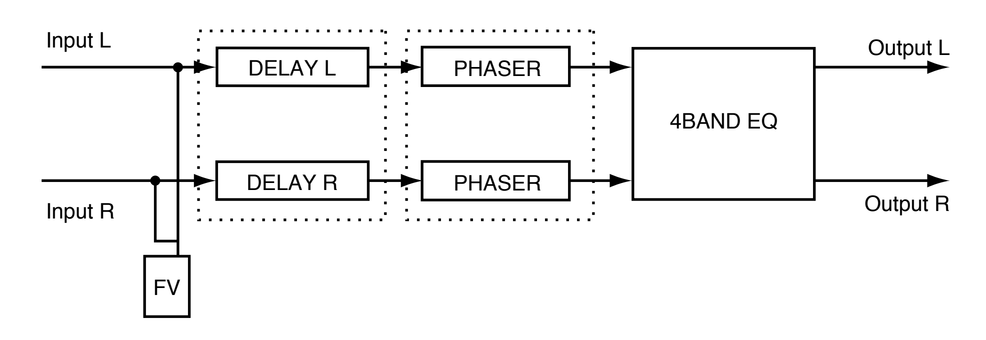
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B26 StPHASER DLY (Stereo Phaser Delay)



Dieser Algorithmus beinhaltet die hintereinandergeschalteten Effekte Delay, Phaser und Equalizer. Hier können Modulationseffekte (Phaser) hinzugefügt werden, bei denen die Positionierung des Stereo Eingangs-Signals beibehalten wird.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [L]	0–20 (msec)
DELAY TIME [R]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FEEDBK [L]	0–100
FEEDBK [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

STEREO PHASER

EFFECT	OFF, ON
TYPE	4–12 (STAGE)
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
MANUAL	0–100
RESONANCE	-100–+100
SEPARATE	0–100
STEP	OFF, 1–100

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MASTER

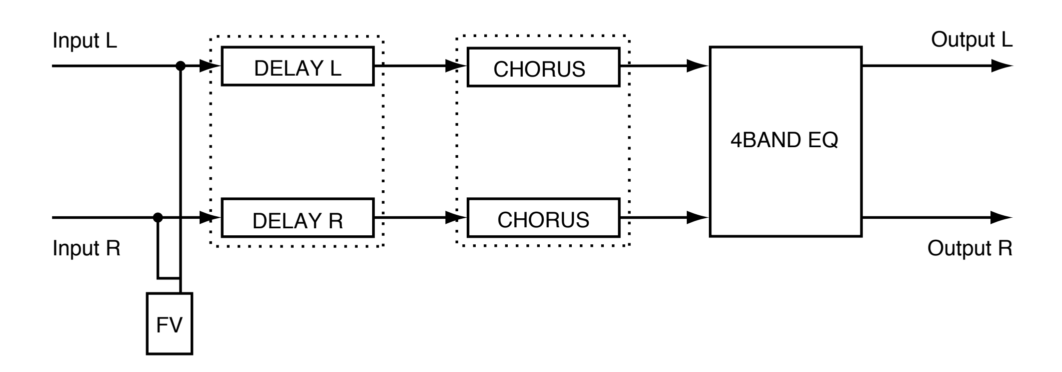
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B27 StCHORUS DLY (Stereo Chorus Delay)



Dieser Algorithmus beinhaltet die hintereinandergeschalteten Effekte Delay, Chorus und Equalizer. Hier können Modulationseffekte (Chorus) hinzugefügt werden, bei denen die Positionierung des Stereo Eingangs-Signals beibehalten wird.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [L]	0–20 (msec)
DELAY TIME [R]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FEEDBK [L]	0–100
FEEDBK [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

STEREO CHORUS

EFFECT	OFF, ON
POLARITY	SYNC, INVERT
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
EFFECT LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MASTER

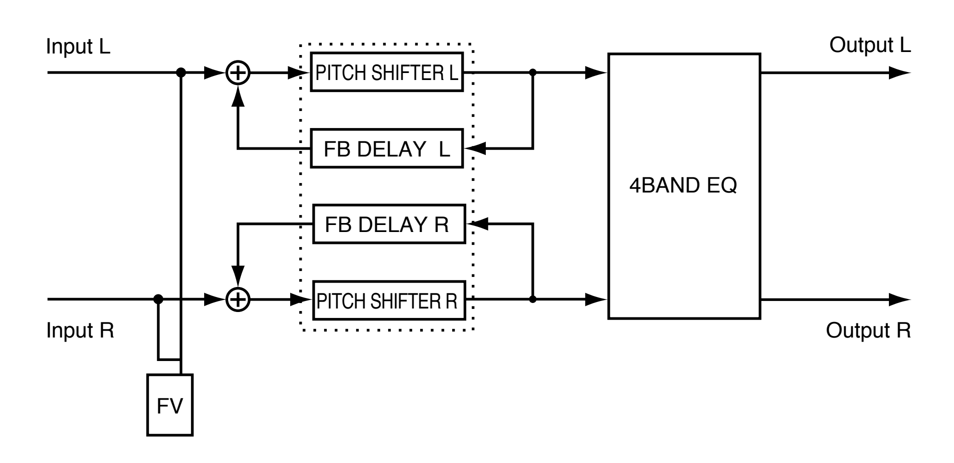
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B28 STEREO PS DLY (Stereo Pitch Shifter Delay)



Dieser Algorithmus ist ein Stereo Pitch -Shifter mit Feedback Delay (Echowiederholungen werden durch den Pitch-Shifter gesendet). Im Ausgang ist ein Vier-Band Equalizer verschaltet.



IDen Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

STEREO PS DLY (Stereo Pitch Shifter Delay)

EFFECT	OFF, ON
MODE	FAST, MEDIUM, SLOW
PITCH [L]	-24–+24
FINE [L]	-50–+50
PITCH [R]	-24–+24
FINE [R]	-50–+50
PRE DELAY [L]	0.0–50.0 (msec)
PRE DELAY [R]	0.0–50.0 (msec)
FB DELAY TIME [L]	0–1200 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FB FINE TIME [L]	0–20 (msec)
FB DELAY TIME [R]	0–1200 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FB FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FB LEVEL [L]	0–100
FB LEVEL [R]	0–100
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
LEVEL	0–100

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MASTER

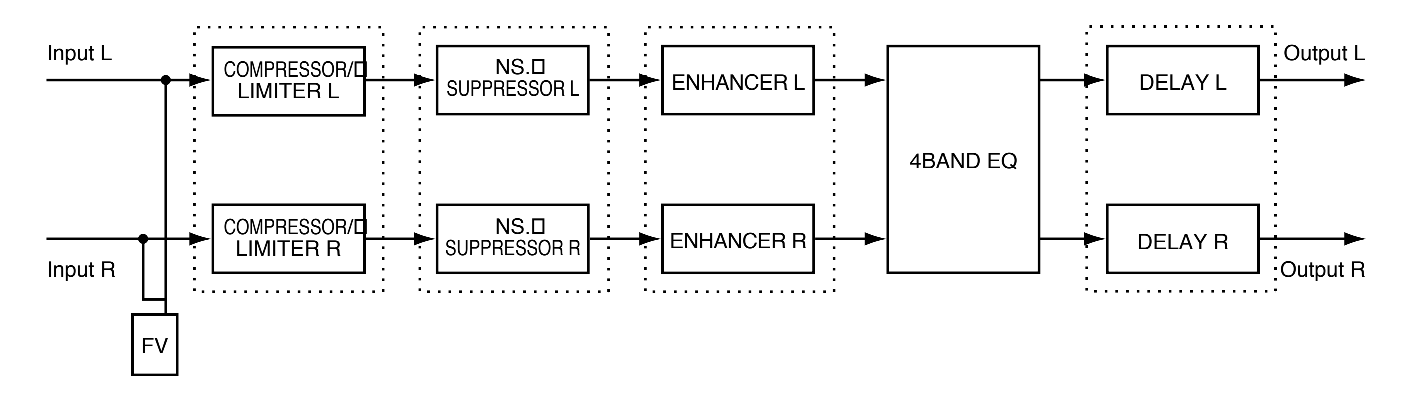
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME

FOOT LEVEL	0–100

P_B29 STEREO MULTI



Dieser Algorithmus verbindet fünf in Serie geschaltete Stereo Effekte; besonders geeignet zur Bearbeitung von Audio-Stereo Signalen.

COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

<COMPRESSOR>

DETECT	L, R, LINK
THRESHOLD	0–100
RATIO	1.5:1–100:1
ATTACK	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

<LIMITER>

DETECT	L, R, LINK
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
DETECT	L, R, LINK
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

ENHANCER

EFFECT	OFF, ON
DETECT	L, R, LINK
SENS	0–100
FREQENCY	1.0 k–10.0 k (Hz)
MIX LEVEL	0–100
LoMIX LEVEL	0–100
LEVEL	0–100

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [L]	0–20 (msec)
DELAY TIME [R]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FEEDBK [L]	0–100
FEEDBK [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

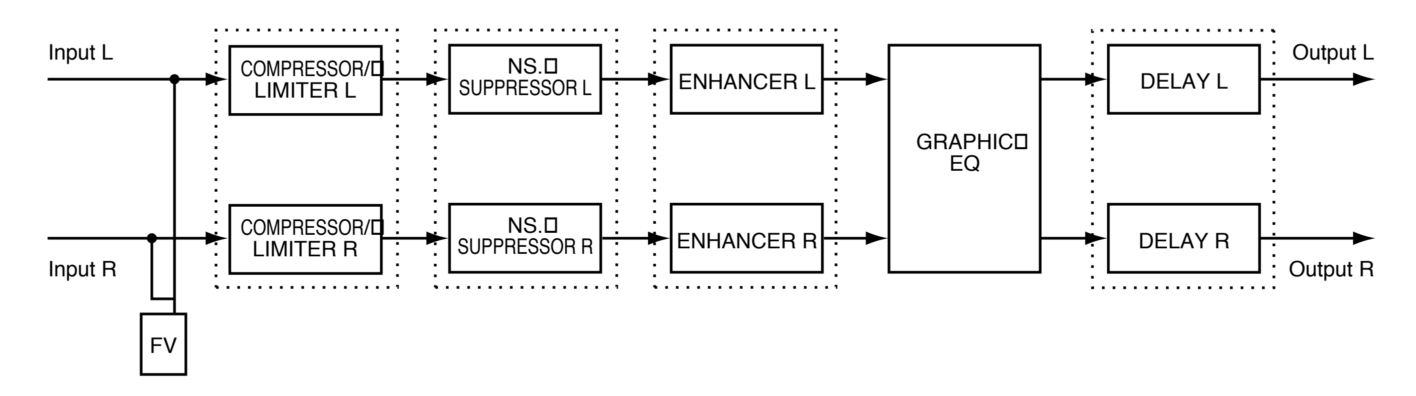
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B30 10GRAPHIC EQ (10-Band Graphic Equalizer)



Das ist ein grafischer zehn-Band Stereo Equalizer. Sie können sehr detaillierte Einstellungen in den verschiedenen Frequenzbereichen vornehmen.

COMPRESSOR/LIMITER

EFFECT	OFF, ON
SELECT	COMP, LIMIT

<COMP: COMPRESSOR>

DETECT	L, R, LINK
THRESHOLD	0–100
RATIO	1.5:1–100:1
ATTACK	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

<LIMIT: LIMITER>

DETECT	L, R, LINK
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100
TONE	-50–+50
LEVEL	0–100

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
DETECT	L, R, LINK
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

ENHANCER

EFFECT	OFF, ON
DETECT	L, R, LINK
SENS	0–100
FREQUENCY	1.0 k–10.0 k (Hz)
MIX LEVEL	0–100
LoMIX LEVEL	0–100
LEVEL	0–100

GRAPHIC EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
INPUT GAIN	-12–+12 (dB)
LEVEL	-12–+12 (dB)
31.2 Hz	-12–+12 (dB)
62.5 Hz	-12–+12 (dB)
125 Hz	-12–+12 (dB)
250 Hz	-12–+12 (dB)
500 Hz	-12–+12 (dB)
1.0 kHz	-12–+12 (dB)
2.0 kHz	-12–+12 (dB)
4.0 kHz	-12–+12 (dB)
8.0 kHz	-12–+12 (dB)
16 kHz	-12–+12 (dB)

STEREO DELAY

EFFECT	OFF, ON
DELAY TIME [L]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [L]	0–20 (msec)
DELAY TIME [R]	0–1400 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [R]	0–20 (msec)
FEEDBK [L]	0–100
FEEDBK [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

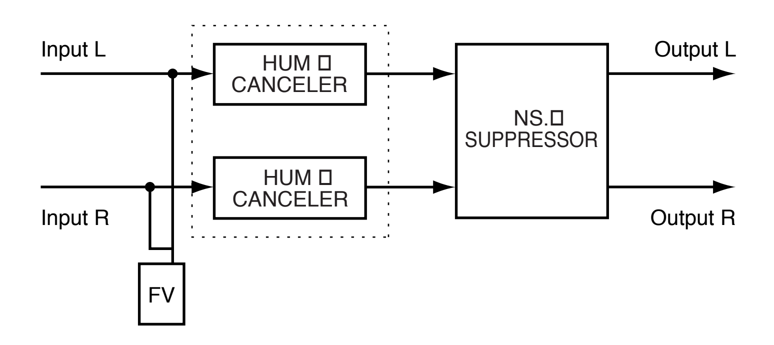
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B31 HUM CANCELER



Hier werden unerwünschte Brummgeräusche eliminiert. Zusätzlich ist ein Noise Suppressor am Ausgang verschaltet.

HUM CANCELER

EFFECT	OFF, ON
FREQENCY	20.0–800.0 (Hz)
WIDTH	10–40 (%)
DEPTH	0–100
THRESHOLD	0–100
RANGE LOW	20–2000 (Hz)
RANGE HIGH	1.0 k–20.0 k (Hz)

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

MASTER

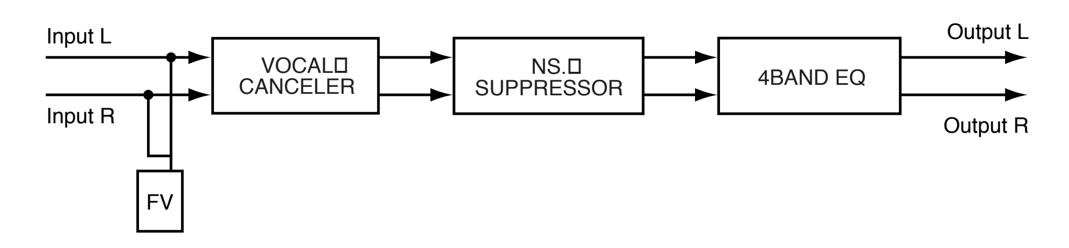
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B32 VOCAL CANCELER



Wenn ein Audio-Stereosignal (DC, DAT) am Eingang des Effekts anliegt, werden sämtliche Instrumente oder Klänge, die in der Mitte des Stereobildes positioniert sind (z.B. Bass, Gesang), entfernt. Ein Vier-Band Equalizer ist am Ausgang verschaltet

* *Abhängig vom Musikmaterial können auch erwünschte Sounds entfernt werden. Insbesondere bei stark verhallten oder nicht in der Stereo - Mitte befindlichen Instrumenten, kann das Ergebnis eventuell hinter den Erwartungen zurückbleiben.*

VOCAL CANCELER

EFFECT	OFF, ON
BALANCE	0–100
RANGE LOW	20–2000 (Hz)
RANGE HIGH	1.0 k–20.0 k (Hz)

NS. SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

EFFECT	OFF, ON
THRESHOLD	0–100
RELEASE	0–100

4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

MASTER

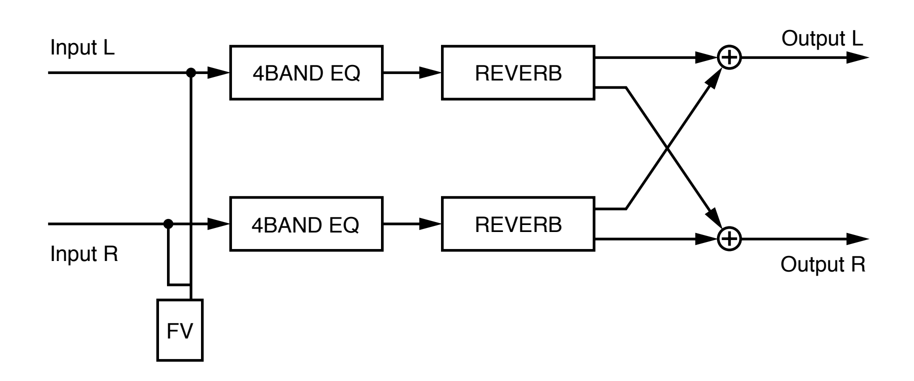
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B33 REVERB+REVERB



Sie können hier zwei verschiedene Halltypen für den linken und rechten Kanal benutzen.
Ein Vier-Band Equalizer ist am Eingang verschaltet.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

Lch & Rch: 4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

Lch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM, HALL
SIZE	1–10
REVERB TIME	0.1–32.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–200 (msec)
DENSITY	0–100
EARLY REF LEVEL	0–100
LOW DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
LOW DAMP FREQUENCY	55–4.0 k (Hz)
HIGH DAMP GAIN	-36.0–0.0 (dB)
HIGH DAMP FREQUENCY	4.0 k–20.0 k (Hz)
HIGH CUT FILTER	200–20.0 k (Hz)

Rch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–100 (msec)
DENSITY	0–10
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

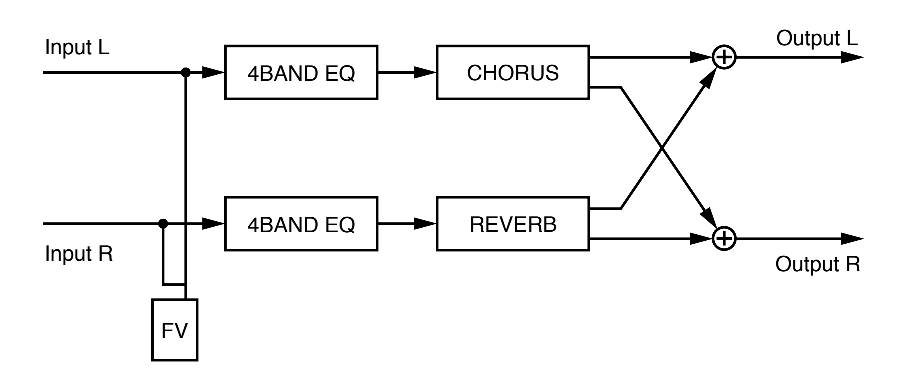
<MASTER>

LEVEL	0–100

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B34 CHORUS+REVERB



Sie können hier Chorus und Hall für den linken und rechten Kanal gleichzeitig und unabhängig voneinander benutzen.
Ein Vier-Band Equalizer ist am Eingang verschaltet.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

Lch & Rch: 4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

Lch: CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

Rch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10.0 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–100 (msec)
DENSITY	0–10
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

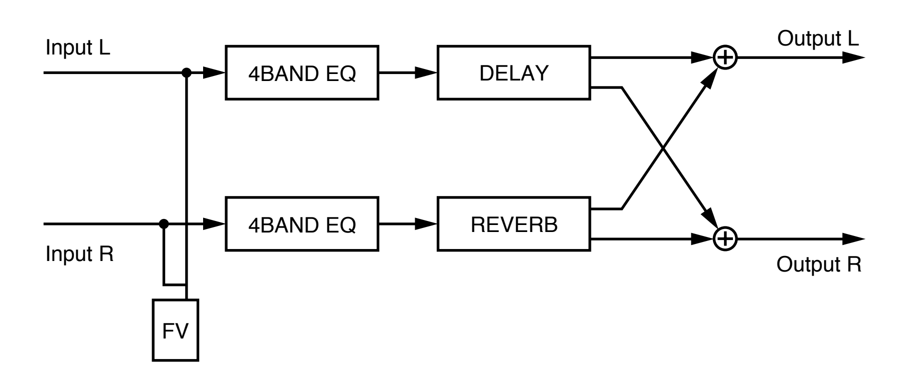
<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

P_B35 DELAY+REVERB



Sie können hier Delay und Hall für den linken und rechten Kanal gleichzeitig und unabhängig voneinander benutzen. Ein Vier-Band Equalizer ist am Eingang verschaltet.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

Lch & Rch: 4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

Lch: DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

(SINGLE)

DELAY TIME	0–1800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME	0–20 (msec)
FEEDBACK	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

(3TAP)

DELAY TIME [C]	0–1800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [C]	0–20 (msec)
TIME [L]	1–400 (%)
TIME [R]	1–400 (%)
FEEDBACK	0–100
LEVEL [C]	0–100
LEVEL [L]	0–100
LEVEL [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

Rch: REVERB

EFFECT	OFF, ON
TYPE	ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, PLATE
REVERB TIME	0.1–10 (sec)
BALANCE DIR:FX	100:0–0:100
EFFECT LEVEL	0–100
PRE DELAY	0–100 (msec)
DENSITY	0–10
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT

MASTER

<MASTER>

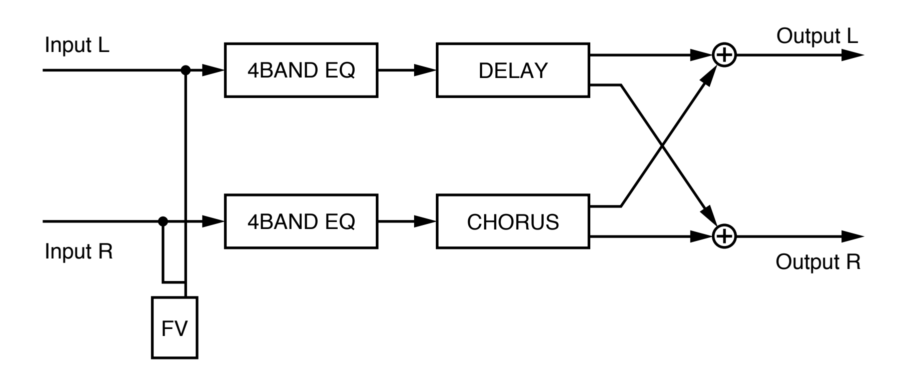
LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

Kapitel 4

P_B36 DELAY+CHORUS



Sie können hier Delay und Chorus für den linken und rechten Kanal gleichzeitig und unabhängig voneinander benutzen. Ein Vier-Band Equalizer ist am Eingang verschaltet.



Den Effektanteil in diesem Algorithmus regeln Sie mit DIRECT MIX (S.46).

Lch & Rch: 4BAND EQ (Equalizer)

EFFECT	OFF, ON
LOW EQ	-20–+20 (dB)
HIGH EQ	-20–+20 (dB)
LEVEL	-20–+20 (dB)
LO-MD F	100–10.0 k (Hz)
LOW-MID Q	0.5–16.0
LOW-MID EQ	-20–+20 (dB)
HI-MD F	100–10.0 k (Hz)
HI-MID Q	0.5–16.0
HI-MID EQ	-20–+20 (dB)

Lch: DELAY

EFFECT	OFF, ON
TYPE	SINGLE, 3TAP

(SINGLE)

DELAY TIME	0–1800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME	0–20 (msec)
FEEDBACK	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11 k (Hz), FLAT

(3TAP)

DELAY TIME [C]	0–1800 (msec), BPM: 𝅘𝅥𝅯 – 𝅝
FINE TIME [C]	0–20 (msec)
TIME [L]	1–400 (%)
TIME [R]	1–400 (%)
FEEDBACK	0–100
LEVEL [C]	0–100
LEVEL [L]	0–100
LEVEL [R]	0–100
FX LEVEL	0–120
DIR LEVEL	0–100
HIGH DAMP GAIN	-50–0 (dB)
HIGH CUT FILTER	700–11.0 k (Hz), FLAT

Rch: CHORUS

EFFECT	OFF, ON
MODE	MONO, ST.
RATE	0–100, BPM: 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯
DEPTH	0–100
PRE DELAY	0.0–40.0 (msec)
LOW CUT	FLAT, 55–800 (Hz)
HIGH CUT	700–11 k (Hz), FLAT
FX LEVEL	0–100
DIRECT SWITCH	OFF, ON

MASTER

<MASTER>

LEVEL	0–100
BPM	40–250, MIDI, GLOBAL

<FV: FOOT VOLUME>

FOOT LEVEL	0–100

2x2 CHORUS

Dieser Effekt fügt einen Tonhöhenverschobenen Sound dem Originalsignal hinzu. Dieser Effekt beinhaltet zwei verschieden regelbare Chorus-Sounds; einer für den Tieffrequenzbereich und einer für den Hochfrequenzbereich.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den 2x2 Chorus Effekt ein/aus.

XOVER (crossover frequency)

Dieser Parameter stellt die Frequenz ein, an der das Direktsignal in Tieffrequenzbereich (Lo) und Hochfrequenzbereich (Hi) aufgeteilt wird.

LOW RATE

Einstellung der Geschwindigkeit des Chorus Effekts für den Tieffrequenzbereich.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

LOW DEPTH

Einstellung der Tiefe des Chorus Effekts für den Tieffrequenzbereich. Wenn sie einen Dopplungseffekt erzielen wollen, stellen Sie den Wert auf „0.”

LOW PRE DELAY

Hiermit wird die Zeit bestimmt, um die der Effektsound des Tieffrequenzbereichs später einsetzt als der Direktsound. Bei höheren Werten ist ebenfalls ein Verdopplungseffekt erzielbar.

LOW LEVEL

Bestimmt die Effektlautstärke des Tieffrequenzbereichs.

HIGH RATE

Einstellung der Geschwindigkeit des Chorus Effekts für den Hochfrequenzbereich.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

HIGH DEPTH

Einstellung der Tiefe des Chorus Effekts für den Hochfrequenzbereich. Wenn sie einen Dopplungseffekt erzielen wollen, stellen Sie den Wert auf „0.”

HIGH PRE DELAY

Hiermit wird die Zeit bestimmt, um die der Effektsound des Hochfrequenzbereichs später einsetzt als der Direktsound. Bei höheren Werten ist ebenfalls ein Verdopplungseffekt erzielbar.

HIGH LEVEL

Bestimmt die Effektlautstärke des Hochfrequenzbereichs.

4BAND EQ (equalizer)

Ein 4 Band Equalizer.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Equalizer Effekt ein/aus.

LOW EQ (low equalizer)

Regelt die Stärke des unteren Frequenzbereiches.

HIGH EQ (high equalizer)

Regelt die Stärke des oberen Frequenzbereiches.

LEVEL

Regelt die Lautstärke nach dem Equalizer.

LO-MD F (low-middle frequency)

Hiermit wird die Frequenz des Bereiches eingestellt, der mit dem „Lo-Mid EQ” geregelt werden soll.

LOW-MID Q (low-middle Q)

Hiermit wird die Breite des Bereiches eingestellt, der vom „Low Mid EQ“ geregelt werden soll.

LOW-MID EQ (low-middle equalizer)

Hiermit wird die Stärke des unteren Mittenfrequenz-bereiches eingestellt

HI-MD F (high-middle frequency)

Hiermit wird die Frequenz des Bereiches eingestellt, der mit dem „Hi-Mid EQ” geregelt werden soll.

HI-MID Q (high-middle Q)

Hiermit wird die Breite des Bereiches eingestellt, der vom „Hi-Mid EQ“ geregelt werden soll.

HI-MID EQ (high-middle equalizer)

Hiermit wird die Stärke des oberen Mittenfrequenz-bereiches eingestellt

ACOUSTIC

Mit diesem Effekt können Sie den Pickup Sound einer Elektro-Akustischen Gitarre in einen volleren Sound verändern, der die Abnahme mit einem Mikrofon simuliert.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Acoustic Effekt ein/aus.

BODY

Hiermit wird die durch den Korpus verursachte Resonanz des Klanges eingestellt. Es geht um das Regulieren der für akustische Gitarren typischen Weichheit und Fülle des Sounds. Je höher der Wert, desto „wärmer" der Klang.

MIC DISTANCE

Simuliert die Distanz des Mikrofons von der Gitarre.

ACOUSTIC GtSIM (acoustic guitar simulator)

Simuliert den Klang einer Akustischen Gitarre
Dieser Effekt kann im "GUITAR MULTI 2" Algorithmus benutzt werden, wenn der SFX "SELECT" Parameter auf "AC" gestellt ist.

* *Einzelheiten unter "Über SFX" (S.47).*

TOP

Dieser Parameter simuliert den Einfluß der Korpus- Decke auf die Saiten, d.h. es geht um das Regulieren des Anschlagssounds oder der Obertöne. Je höher der Wert, desto „heller" der Klang.

BODY

Hiermit wird die durch den Korpus verursachte Resonanz des Klanges eingestellt. Es geht um das Regulieren der für akustische Gitarren typischen Weichheit und Fülle des Sounds. Je höher der Wert, desto „wärmer" der Klang.

LEVEL

Regelt die Lautstärke des Acoustic Guitar Simulators.

AFB (anti-feedbacker)

Verhindert Rückkopplungen bei einer Akustik-Gitarre.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Anti Feedback Effekt ein/aus.

DEPTH

Bestimmt die Stärke der Frequenz-Unterdrückung.

FREQUENCY

Bestimmt den Frequenzbereich an dem die Rückkopplung beseitigt werden soll.

BASS GTR SIM (bass guitar simulator)

Simuliert den Sound eines E-Bass.
Dieser Effekt kann im "GUITAR MULTI 2" Algorithmus benutzt werden, wenn SFX "SELECT" auf "BS" gestellt ist.

* *Einzelheiten darüber unter "Über SFX" (S.47).*

CHARACTER

Einstellung des Bass Sound-Charakters. "LOOSE" simuliert dickere Saiten.

FX LEVEL (effect level)

Einstellung der Lautstärke des Bass Simulator Sounds.

DIR LEVEL (direct level)

Einstellung der Lautstärke des Direktsounds.

BCF (bass cut filter)

Schaltet unerwünschte Tieffrequenzgeräusche aus. Simuliert den „Bass Cut"-Schalter von Mikrofonen.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Bass Cut Filter Effekt ein/aus.

FREQUENCY

Bestimmt den Frequenzbereich, der herausgefiltert werden soll.

CHORUS

Chorus ist ein Effekt, der das Signal moduliert, und ihm Räumlichkeit und Tiefe verleiht.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Chorus Effekt ein/aus.

POLARITY
Parameter für den Stereo Chorus. Auswahl der unterschiedlichen LFO Phasen für den rechten und linken Kanal.

SYNC (synchro):
Rechte und linke Phase sind gleich.

INVERT:
Rechte und linke Phase sind umgekehrt.

MODE
Auswahl des Chorus Modus.

MONO:
Gleicher Effektsound an linkem und rechtem Ausgang.

ST. (stereo):
Einstellung der Modulationsgeschwindigkeit

RATE
Adjusts the rate of the Chorus effect.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH
Regelt die Tiefe des Chorus Effektes. Wird dieser Wert auf „0“ gestellt, entsteht ein Dopplungseffekt.

PRE DELAY
Hiermit wird die Zeit bestimmt, um die der Effektsound später einsetzt als der Direktsound. Bei höheren Werten ist ebenfalls ein Verdopplungseffekt erzielbar.

LOW CUT (low cut filter)
Der „Low Cut Filter“ schneidet die Frequenzen unterhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Wenn „Flat“ eingestellt ist, ist der Filter nicht aktiv.

HIGH CUT (high cut filter)
Der „High Cut Filter“ schneidet die Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Wenn „Flat“ eingestellt ist, ist der Filter nicht aktiv.

FX (EFFECT) LEVEL
Adjusts the volume of the effect sound.

DIRECT SWITCH
Switch the direct sound ON/OFF (OUTPUT/NO OUTPUT).

COMPRESSOR/LIMITER

Ein Compressor komprimiert laute Passagen und hebt leisere im Pegel an. Ein Limiter wird zur Unterdrückung von starken Pegelspitzen benutzt.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Compressor Effekt ein/aus.

DETECT (detector in)
Dieser Parameter ist für “STEREO MULTI” und “10 GRAPHIC EQ.” Wählen Sie die Eingangsquelle für den Compressor/Limiter.

L:
Das Signal vom linken Eingang wird zum Compressor/ Limiter geschickt.

R:
Das Signal vom rechten Eingang wird zum Compressor/ Limiter geschickt.

LINK:
Die Eingangsquelle mit dem höheren Pegel wird zum Compressor/Limiter geschickt.

SELECT
Wählen Sie zwischen Compressor und Limiter.

COMP (compressor):
Der Effekt arbeitet als Compressor.

LIMIT (limiter):
Der Effekt arbeitet als Limiter.

<Wenn “COMP (compressor)” gewählt ist >
EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Compressor Effekt ein/aus.

THRESHOLD
Ab diesem Wert beginnt der Prozessor zu wirken.

RATIO
Dieser Parameter ist für “STEREO MULTI” und “10 GRAPHIC EQ“. Bestimmt den Grad der Pegel-Absenkung ab dem erreichen des Threshold Levels.

SUSTAIN
Legt die Zeit fest, in der leise Signale auf den gewünschten Pegel angehoben werden.

ATTACK
Nach dem Erreichen des Threshold Levels kann die Kompression verzögert einsetzen, wenn der Wert größer als „0“ eingestellt wird. Dies betont die Anfangsphase eines Signals.

RELEASE
Zum Einstellen der Abfallzeit nach dem Unterschreiten des Threshold Levels, bis zum Aussetzen der Kompression.

ENH FREQ (enhance frequency)
Dieser Parameter ist für “BASS MULTI”. Hier wird der Frequenzbereich eingestellt, an dem der Enhancer Effekt einsetzten soll.

ENH LEVEL (enhance level)
Dieser Parameter ist für “BASS MULTI”. Hier wird die Intensität des Enhancer Effekts eingestellt.

TONE
Regelt die Klangfarbe.

LEVEL
Regelt die Lautstärke.

<Wenn “LIMIT (limiter)” gewählt ist>
EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Limiter Effekt ein/aus.

THRESHOLD
Passen Sie diesen „Grenzwert“ dem eingehenden Signal an. Sobald der Pegel des eingehenden Signales den eingegebenen Wert übersteigt, beginnt der Limiter zu wirken.

ATTACK (attack time)
Dieser Parameter ist für “MIC SIMULATOR”. Regelt die Zeit wann der Effekt nach erreichen des Threshold Levels einsetzt .

RELEASE
Zum Einstellen der Abfallzeit nach dem Unterschreiten des Threshold Levels, bis zum Aussetzen des Limiters.

DETECT HPF (detect frequency)
Dieser Parameter ist für “MIC SIMULATOR”. Zur Einstellung der Frequenz in der Sktion zur Signal Erkennung. Die Anwahl von „Thru“ bietet einen konventionellen Limiter .

TONE
Regelt die Klangfarbe.

LEVEL
Regelt die Lautstärke.

DE-ESSER

Reduziert störende „Zischlaute“ bei Vokalsignalen.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den De-Esser Effekt ein/aus.

SENS (sensitivity)
Bestimmt, wie stark der De-Esser die Zischlaute unterdrückt.

FREQUENCY
Frequenzen über dieser Einstellung werden vom De-Esser abgesenkt.

DEFRETTER

Simuliert einen Fretless Bass.

* *Der Defretter kann im "BASS MULTI" Algorithmus anstatt des Compressors gewählt werden.*

SENS (sensitivity)

Hier wird die Stärke des Defretter Effekts relativ zum Eingangs-Signal festgelegt.

ATTACK

Regelt die Stärke des Ton-Anschlags. Ein höherer Wert führt zu einem eher „Attacklosen" Sound, ähnlich wie bei einem Fretless Bass.

DEPTH

Regelt die Tiefe des Defretter Effekts.

LEVEL

Regelt die Lautstärke des Defretter Effekts.

DELAY

Delay ist ein Effekt, der das Signal (mehrfach) zeitlich verzögert wiedergibt. Es fügt dem Sound Tiefe hinzu, bzw. erzeugt Spezialeffekte.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Delay Effekt ein/aus.

TYPE

Hiermit wird Delay -Art eingestellt.

SINGLE:

Normaler Echo Effekt.

TAP:

Die Verzögerungszeiten werden aufgeteilt und an die Ausgangskanäle L und R weitergeleitet.

3TAP:

Bei dieser Delay-Art können Sie für jeden Kanal die Delay-Zeit separat einstellen .

DELAY TIME

Hiermit wird die Verzögerungszeit des Delays eingestellt.

* *Wenn "3TAP" als „Type" angewählt ist, wird dieser Parameter als "DELAY TIME [C]" angezeigt.*
* *Wenn dieser Wert auf „BPM" eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM" (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DELAY TIME [L]
DELAY TIME [R]

Hiermit können Sie die Verzögerungszeit für jeden Kanal einzeln einstellen.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM" eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM" (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

FINE TIME (delay time fine)

Regelt die Feineinstellung der Verzögerungszeit.

* *Wenn "3TAP" als „Type" angewählt ist, wird dieser Parameter als "FINE TIME [C]" angezeigt.*

FINE TIME [L] (delay time fine L)
FINE TIME [R] (delay time fine R)

Hiermit können Sie die Feineinstellung der Verzögerungszeit für jeden Kanal einzeln einstellen.

TAP TIME

Regelt die Verzögerungszeit des rechten Kanals. Die Verzögerungszeit des linken Kanals entspricht 100%, die Verzögerungszeit des rechten Kanals kann im Verhältnis dazu geregelt werden.

TIME [L] (tap time L)
TIME [R] (tap time R)

Diese Parameter sind für "3TAP". Hier wird die Verzögerungszeit des linken und rechten Kanals prozentual zur Verzögerungszeit in der Mitte geregelt.

FEEDBACK

Hiermit wird die Anzahl der Echowiederholungen eingestellt.

FEEDBK [L] (feedback L)
FEEDBK [R] (feedback R)
Regelt die Anzahl der Echowiederholungen für jeden einzelnen Ausgangskanal.

LEVEL [C]
LEVEL [L]
LEVEL [R]
Diese Parameter sind für "3TAP". Einstellen der Ausgangslautstärke jedes einzelnen Delay Sounds.

HIGH DAMP GAIN
Legt den Grad der Höhen-Absenkung fest. Der Wert "0" steht für keine Absenkung.

HIGH CUT FILTER (HIGH CUT)
Der „High Cut Filter" schneidet die Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Bei der Einstellung „Flat" ist der Filter nicht aktiv.

FX LEVEL (effect level)
Hier wird die Gesamtlautstärke des Delay Sounds eingestellt.

DIR LEVEL (direct level)
Hier wird die Gesamtlautstärke des Direktsounds eingestellt.

DISTANCE

Mikrofone besitzen eine besondere Charakteristik, den sog. Nahbesprechungseffekt. Bei geringen Distanzen zum Mikrofon werden die Bassfrequenzen verstärkt. „Distance" simuliert diesen Effekt.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Distance Effekt ein/aus.

PROX.FX (proximity effects)
Einstellung der Tiefenanteile, hervorgerufen durch die geringe Distanz. Positive Werte (mehr Bassanteile) bedeuten eine Annäherung, negative ein Entfernen von der Schallquelle.

TIME
Simuliert die Zeitdifferenz, hervorgehoben durch den Abstand vom Mikrofon zur Schallquelle.

DISTORTION

Dieser Effekt verzerrt den Klang. Sie können zwischen verschiedenen Verzerrer-Typen auswählen.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Verzerrer Effekt ein/aus.

TYPE
Hiermit wird der Verzerrungstyp gewählt.

TURBO OD (turbo overdrive):
Hiermit kann man einen fülligen Effekt erreichen, der zwar wie eine Verzerrung (Distortion) klingt, aber noch einen leichten Overdrive Anteil enthält.

BASS OD (bass overdrive):
Fülliger Overdrive Sound.

HARD DS (hard distortion):
Produziert einen stark Verzerrten Sound.

FUZZ 1:
Typischer Fuzz-Box Sound mit betontem Tief- und Mittenbereich.

FUZZ 2:
Typischer Fuzz-Box Sound mit starkem Höhenanteil.

DRIVE
Regelt den Verzerrungsgrad.

BASS
Hiermit wird die Stärke des unteren Frequenzbereichs eingestellt.

TREBLE
Hiermit wird die Stärke des oberen Frequenzbereichs eingestellt.

FX LEVEL (effect level)
Regelt die Lautstärke des verzerrten Sounds.

DIR LEVEL (direct level)
Regelt die Lautstärke des Direktsignals bei eingeschaltetem Effekt.

ENHANCER

Der Enhancer ist ein Effekt, der dem Original-Sound ein phasenverschobenes Signal hinzufügt. Dadurch entsteht der Eindruck einer ganz speziellen Höhenanhebung.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Enhancer Effekt ein/aus

DETECT IN (detector in)

Dieser Parameter ist für “STEREO MULTI” und “10 GRAPHIC EQ”. Wählen Sie die Eingangsquelle, die mit dem Enhancer verbunden werden soll.

L:
Das Eingangssignal des linken Kanals wird zum Enhancer gesendet.

R:
Das Eingangssignal des rechten Kanals wird zum Enhancer gesendet.

LINK:
Das Eingangssignal mit dem höheren Pegel wird zum Enhancer gesendet.

SENS (sensitivity)

Legt die Stärke des Enhancer Effekts relativ zum Eingangs-Signal fest.

FREQUENCY

Frequenzen über dieser Einstellung werden vom Enhancer beeinflusst.

MIX LEVEL

Legt die Stärke des Effekt-Signals fest, das dem Originalsignal zugemischt wird.

LoMIX LEVEL (low mix level)

Legt die Stärke des Effekt-Signals des Tieffrequenzbereichs fest, das dem Originalsignal zugemischt wird.

LEVEL

Regelt die Lautstärke des Effekt-Sounds.

FEEDBACKER

Hier werden Rückkopplungseffekte simuliert.
Dieser Effekt kann im “GUITAR MULTI 2” Algorithmus gewählt werden, wenn SFX “SELECT” auf “FB” eingestellt ist.

* *Einzelheiten unter “Über SFX” (S.47).*

Um den Feedbacker zu benutzen, spielen Sie saubere Einzeltöne auf der Gitarre und schalten den Effekt ein („On“). Der Effekt wird ausgeschaltet indem er auf „Off“ gestellt wird. Verwenden Sie zum Ein- und Ausschalten des Effektes ein externes Fußpedal. Stellen Sie das Pedal so ein, daß der Effekt nur bei konstant gedrücktem Pedal eingeschaltet ist.

MODE

Wählen Sie zwischen “OSC” oder “BOOST.”

OSC (oscillator):
Ein künstlicher Rückkopplungs-Effekt wird intern erzeugt.

BOOST:
Nur die Frequenz, an der Sie den Feedback Effekt haben möchten, wird verstärkt. Das Spielen mit dem „Feedback-Sound“ wird somit leichter.

* *Dieser Modus funktioniert allerdings erst ab einer gewissen Lautstärke des Verstärkers.*

RISE TIME

Hiermit wird die Zeit zwischen dem Auslösen des Effektes und dem Erreichen der maximalen Lautstärke des Feedback Sounds eingestellt.

<Wenn “OSC (oscillator)” gewählt ist>
RISE TIME ▲

Hiermit wird die Zeit zwischen dem Auslösen des Effektes und dem Erreichen der maximalen Lautstärke des eine Oktave höheren Feedback Sounds eingestellt.

F.B LEVEL (feedback level)

Regelt die Lautstärke des Feedback Sounds.

F.B ▲ LEVEL (feedback level)

Regelt die Lautstärke des eine Oktave höheren Feedback Sounds.

VIB RATE (vibrato rate)

Hiermit wird die Vibrato-Geschwindigkeit des eingeschaltenen Feedback Effektes eingestellt.

VIB DEPTH (vibrato depth)
Hiermit wird die Vibrato-Tiefe des eingeschaltenen Feedback Effektes eingestellt.

<Wenn “BOOST” gewählt ist> F.B DEPTH (feedback depth)
Stellen Sie hier den Wert für die Verstärkung der angewählten Feedback Frequenz ein.

FEEDBACK TONE
Hier wird der Frequenzbereich des Feedbacks eingestellt.

FEEDBACKER ON/OFF
Benutzen Sie einen Fußtaster (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.) zum Ein/Aus schalten des Effekts, und stellen die Werte für “Control Assign” (S. 33) wie folgt ein.

< ASSIGN1: ON >

TARGET:	SFX: ON/OFF
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

FLANGER

Der Flanger erzeugt einen extremen Modulations-Effekt.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Flanger Effekt ein/aus.

RATE
Einstellung der Modulationsgeschwindigkeit.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH
Einstellung der Modulations-Stärke des Flangers.

MANUAL
Hiermit wird die Mittenfrequenz für die Anwendung des Flanger-Effektes eingestellt.

RESONANCE
Hiermit wird eingestellt, wie hoch der Resonanz-Wert sein soll. Erhöhen des Wertes verstärkt den Effekt.

SEPARATE (separation)
Hiermit wird die Streuung geregelt. Eine Erhöhung des Wertes bewirkt mehr Streuung des Sounds.

LEVEL
Hiermit wird die Lautstärke des Flanger Effekts eingestellt.

GATE
Schltet das Ausgangssignal in stetigen Zeitabständen kurzzeitig aus. Erhöhen des Wertes verkürzt die Zeitabstände. Wenn “Off” gewählt ist, hat der Gate Parameter keine Auswirkung.

DIRECT SWITCH
Schaltet den Direktsound an/aus.

GRAPHIC EQ (graphic equalizer)

Simuliert einen 10-band Graphic Equalizer.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Equalizer Effekt ein/aus.

INPUT GAIN
Regelt den Eingangspegel des Signals für den Equalizer.

LEVEL
Regelt den Ausgangspegel des Equalizers.

31.2–16KHz (Gain)
Zur Anhebung oder Absenkung des entsprechenden Frequenzbereiches.

GUITAR SYNTH (guitar synthesizer)

Verwandelt den Klang einer E-Gitarre in einen Sythesizer-Sound.
Der Effekt kann im "GUITAR MULTI 1" Algorithmus benutzt werden, wenn MOD "SELECT" auf "SYN" gestellt ist.

* *Einzelheiten unter "Über MOD " (S.47).*
* *Wenn sie den Gitarren-Synthesizer Effekt benutzen, beachten Sie die folgenden Punkte.*

- Der Effekt arbeitet nicht einwandfrei, wenn Akkorde gespielt werden. Achten Sie darauf, einzelne Töne zu spielen, und alle anderen Saiten abzudämpfen.
- Wenn Sie eine andere Saite anspielen wollen, solange noch ein Ton klingt, dämpfen Sie zuerst diesen vorherigen Sound und spielen dann mit sauberem Ansatz den neuen Ton.

SENS (sensitivity)

Hiermit wird die Eingangsempfindlichkeit eingestellt. Der eingebaute „Sound Source“ reagiert zwar besser auf einen hohen „Sensivity“-Wert, jedoch steigt damit auch das Risiko von Fehlfunktionen. Versuchen Sie also, unter Vermeidung von Fehlfunktionen den Wert so hoch wie möglich zu setzen.

WAVE

Hiermit wird ein Wellentyp als Basis-Sound des Gitarrensynthesizers selektiert.

SQR (square) (⊓⊔⊓⊔):

Das Gerät erkennt Tonhöhen- und Attack-Information des eingegebenen Gitarrensounds und gibt dann aus dem internen „Sound Source“ eine Rechteckwelle aus.

SAW (⩘⩘):

Das Gerät erkennt Tonhöhen- und Attack-Information des eingegebenen Gitarrensounds und gibt dann aus dem internen „Sound Source“ eine Sägezahnwelle aus.

BRASS:

Das Gerät verarbeitet direkt den eingegebenen Gitarrensound und erzeugt einen Synthesizer Sound. Der Tonanstieg ist sehr schnell und der Sound klingt etwas schärfer.

BOW:

Das Gerät verarbeitet direkt den eingegebenen Gitarrensound und erzeugt einen Synthesizer Sound. Der ausgegebene Sound ist weich und ohne erkennbaren Ansatz.

CHROMATIC

Hiermit wird die „Chromatic“-Funktion ein- oder ausgeschaltet. Ist die Funktion eingeschaltet, erfolgt die Tonhöhenänderung des Synthesizer-Sounds in Halbtonschritten. Die Funktion reagiert nicht, wenn die Änderung weniger als einen halben Ton ausmacht, so wie es z.B. beim Saitenziehen oder Vibrato der Fall ist. Dadurch läßt sich dieser Effekt wirkungsvoll für das realistische Spielen von Instrumenten einsetzen, bei denen die Tonhöhenänderung in Halbtonschritten erfolgt, wie z.B. bei einem Keyboard.

* *Verwenden Sie diesen Parameter, wenn „SQR" oder „SAW" als Wellentyp selektiert wurde.*

OCT SHIFT (octave shift)

Hiermit läßt sich die Tonhöhe des eingebauten Soundmoduls in einem Schritt um eine Oktave gegenüber dem Gitarrensound verschieben.

* *Verwenden Sie diesen Parameter, wenn „SQR" oder „SAW" als Wellentyp selektiert wurde.*

PWM RATE (pulse width modulation rate)

Durch Modulation des Wellentyps (nur bei „Square“) im eingebauten Soundmodul wird der Sound breiter und fülliger („fat“). Ein höherer Wert erhöht die Modulationsfrequenz.

* *Verwenden Sie diesen Parameter, wenn „SQR" als Wellentyp selektiert wurde.*

PWM DEPTH (pulse width modulation depth)

Hiermit wird die Tiefe der PWM eingestellt. Bei einem Wert von „0“ gibt es keine Modulation.

* *Verwenden Sie diesen Parameter, wenn „SQR" als Wellentyp selektiert wurde.*

CUTOFF F (cutoff frequency)

Hiermit wird die Frequenz eingestellt, bei der der Obertongehalt des Sounds abgeschnitten wird.

RESONANCE

Hiermit wird eingestellt, wieviel vom Obertongehalt um den Bereich der „Cutoff“ Frequenz herum hervorgehoben werden soll.

FLT SENS (filter sensitivity)

Hiermit wird die Empfindlichkeit des Filters eingestellt. Ist ein niedriger Wert eingestellt, wird nur bei stärkerem Anschlag eine Wirkung auf den Filter ausgeübt. Bei einem höheren Wert ergibt sich auch bei schwachem Anschlag eine Filteränderung. Ist der Wert auf „0“ gestellt, bleibt die Filtertiefe unabhängig von de Anschlagsstärke gleich.

FLT DECAY (filter decay)

Hiermit wird die Zeit eingestellt, die bei einer Filteränderung vergeht, bis der Filter wieder stabil ist.

FLT DEPTH (filter depth)

Hiermit wird die Filtertiefe eingestellt. Je höher der Wert, desto drastischer ist die Filteränderung. die Filterpolarität wird mit „+“ und „–“ eingestellt.

ATTACK (attack decay)

Hiermit wird die Zeit eingestellt, die ein Synthesizer- Sound zur Erreichung seiner Maximallautstärke benötigt. Bei einem niedrigen Wert erreicht der Sound schnell sein Maximum. Ist ein höherer Wert eingestellt, steigt die Soundstärke langsamer an. Ist „Decay“ eingestellt, erreicht der Sound schnell seinen Maximalwert und geht dann ungeachtet des Gitarrensignal-Inputs in den „Release“ Status über.

* *Wenn „Brass“ oder „Bow“ als Wellentyp selektiert wurde, ergibt sich ab einem bestimmten Level auch bei einem auf „Decay“ oder „0“ gestellten Wert keine Verkürzung der Attack-Zeit.*

RELEASE

Hiermit wird eingestellt, wieviel Zeit benötigt wird, bis der Synthesizer-Sound nach der Gitarrensound Eingabe vollständig abgeklungen ist.

* *Wenn „Brass“ oder „Bow“ als Wellentyp selektiert wurde, wird das Gitarrensignal selber verarbeitet, d.h. mit dem Gitarrensignal endet auch der Synthesizer-Sound, wobei es keine Rolle spielt, wie lange die Release Zeit eingestellt wurde.*

VELOCITY

Hiermit wird eingestellt, wie stark sich die Lautstärke des Synthesizer Sounds ändert. Wurde ein hoher Wert eingestellt, ergibt sich - abhängig von der Stärke des Anschlags - eine größere Volumenänderung. Wurde der Wert auf „0“ gestellt, findet - unabhängig vom Anschlag - keine Änderung der Lautstärke statt.

HOLD

Die „Hold“ Funktion bewirkt ein Weiterklingen des Synthesizer Sounds. Wenn Sie „Hold“ während der Ausgabe des Sythesizer-Sounds aktivieren, wird dieser Sound bis zum Ausschalten der Funktion „gehalten“. Sie können mit dem Fußschalter die „Hold“ Funktion ein/ausschalten. Normalerweise sollte „Hold Off“ gewählt werden.

* *Verwenden Sie diesen Parameter, wenn „SQR” oder „SAW” als Wellentyp selektiert wurde.*

SYNTH LEVEL

Regelt die Lautstärke des Synthesizer-Sounds.

DIR LEVEL (direct level)

Regelt die Lautstärke des direkten-Sounds.

HOLD ON/OFF

HOLD ON/OFF per Fußtaster (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.), benötigt folgende Werte für “Control Assign” (S. 33).

< ASSIGN1: ON >

TARGET: MOD (Guitar SYNTH): HOLD
TARGET MIN: OFF
TARGET MAX: ON
SOURCE TYPE: CONTROL1
SOURCE MODE: NORMAL
SOURCE MIN: 0
SOURCE MAX: 127

HARMONIST

Dieser Effekt fügt dem Originalsignal bis zu zwei zusätzliche Töne hinzu.
Dieser Effekt kann im “GUITAR MULTI 1” Algorithmus benutzt werden, wenn Sie MOD “SELECT” auf “HR” eingestellt haben.

* *Einzelheiten zu MOD (Modulation) finden Sie unter “Über MOD ” (S.47).*

VOICE

Hiermit wird die Anzahl der Stimmen (Harmonie) für den „Pitch Shifter“ („Tonhöhen-Verschieber“) eingestellt.

1 MONO:

Hier wird ein einstimmiger, tonhöhenversetzter Klang in mono zum Originalsignal ausgegeben.

2 MONO:

Hier wird ein zweistimmiger, tonhöhenversetzter Klang ([1], [2]) in mono zum Originalsignal ausgegeben.

2 STEREO:

Hier erfolgt die Ausgabe des zusätzlichen zweistimmigen, tonhöhenversetzten Sounds ([1], [2]) über den linken und rechten Kanal.

MODE [1], [2]

Hier wird der Harmonist Modus gewählt.

FAST, MEDIUM, SLOW:

Die Reaktion des „Pitch Shifters“ verlangsamt sich in der Reihenfolge Fast, Medium und Slow. Gleichzeitig vermindert sich in derselben Reihenfolge die Modulation.

MONO:

Verglichen mit einem konventionellen „Pitch Shifter“ ist hier die Modulation geringer. Spielen Sie Einzeltöne.

HARMONY:

Hiermit wird mit dem eingegebenen Ton eine zur Tonart des Songs passende Harmonie hinzugefügt. Spielen Sie nur Einzeltöne.

PITCH [1], [2]

Hiermit wird das Ausmaß der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten eingestellt.

FINE [1], [2]

Hiermit erfolgt die Feineinstellung der Tonhöhe.

* *Eine Änderung des Parameters FINE um den Betrag „100“ entspricht eine Änderung bei PITCH um den Wert „1“.*

HARMONY [1], [2]

Hier wird die das Intervall eingestellt, das dem Originalsound hinzugefügt werden soll. Der Umfang beträgt zwei Oktaven höher oder tiefer. Weiterhin können Sie mit diesem Parameter auch die „Scale Number“ (Scale 1-5) der „User Scales“ einstellen.

* *Wenn dieser Wert auf “TONIC” eingestellt ist, entsteht keine Tonhöhenveränderung.*

PRE DELAY [1], [2]

Hiermit wird die Zeit zwischen dem Einsetzen des Originalsignals und dem des tonhöhenverschobenen Sounds eingestellt. Normalerweise ist der Wert auf “0ms.” einzustellen.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

FEEDBACK

Hiermit wird die Anzahl der Wiederholungen des Effektsignals eingestellt.

LEVEL [1], [2]

Stellt die Lautstärke des „Pitch Shift“ Effekts ein.

KEY

Geben Sie die Tonart für Ihren Song ein. Auf diese Weise können Sie der Tonart Ihres Songs entsprechende Harmonien erzeugen. Die „Key“ Einstellung entspricht der Tonart (♯, ♭) wie folgt.



DIR LEVEL (direct level)

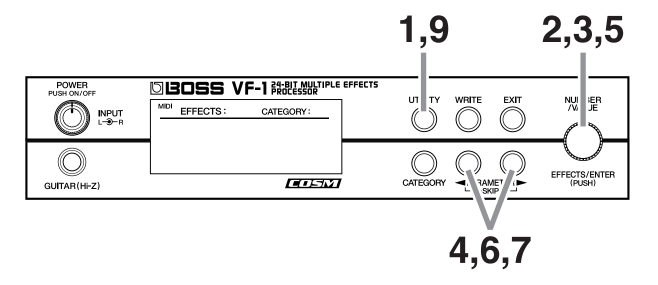
Hiermit wird die Lautstärke des Direktsignals eingegeben.

Erzeugen einer „User Scale“

Wenn der Harmonist nicht die von Ihnen gewünschte Tonleiter wiedergibt, haben Sie die Möglichkeit sich eine Tonleiter selbst zu erstellen. Bis zu fünf verschiedene „User Scales“ (Anwenderbezogene Tonleiter) können erzeugt werden.

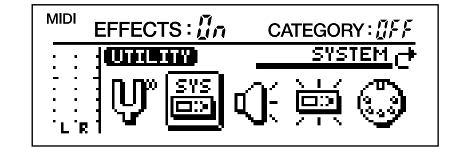
* *User Scale Einstellungen haben keine Auswirkung wenn Sie einen Algorithmus ohne Harmonist verwenden, oder wenn der Harmonist ausgeschaltet ist.*

Erstellen einer User Scale:



1. Drücken Sie [UTILITY].

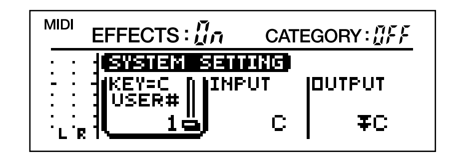
2. Drehen Sie [NUMBER] um “SYSTEM” anzuwählen.



3. Drücken Sie [ENTER].

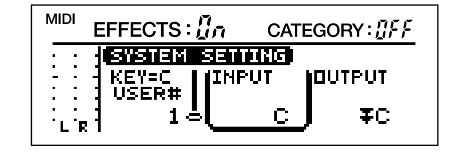
4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►] um “USER#” anzuwählen.

5. Drehen Sie [NUMBER] um die „Scale Nummer“ (SCALE#1–5) anzuwählen.



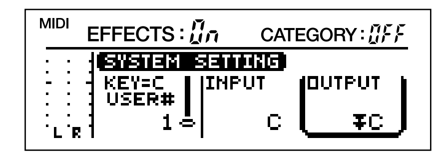
6. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►] um “INPUT” anzuwählen.

Wenn Sie eine einzelne Note auf der Gitarre spielen, wird das VF-1 diese erkennen und dort anzeigen.
Sie können auch [VALUE] drücken um den Ton manuell einzustellen.



7. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►] um “OUTPUT” anzuwählen.

Durch drehen von [VALUE] wird hier der Ton eingestellt, der zusätzlich zur „Input-Note“ klingen soll.



8. Wiederholen Sie die Schritte 6–7 um für jede „Input-Note“ eine passende „Output Note“ einzustellen.

9. Drücken Sie [UTILITY] um zum Play Modus zurückzukehren.

HUM CANCELER (hum canceller)

Beseitigt unerwünschtes Brummen.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Hum Canceller Effekt ein/aus.

FREQUENCY

Das Netzbrummen wird aus einer speziellen Frequenz und ihrem Vielfachen herausgefiltert. stellen Sie den Wert von 50 Hz ein (Europa)

WIDTH

Mit dieser Funktion stellen Sie die Breite des Filters ein.

DEPTH

Zur Regelung des Grades der Unterdrückung der Unerwünschten Frequenz.

THRESHOLD

Zum Einstellen des Pegels, ab dem der Netzbrummfilter aktiv wird. Unterhalb wird nur das Brummen ausgefiltert, in Maximalstellung wird das Brummen ohne Rücksicht der Beeinträchtigung des Nutzsignals gefiltert.

RANGE LOW

Zum Festlegen der Untergrenze des Arbeitsbereiches.

RANGE HIGH

Zum Festlegen der Obergrenze des Arbeitsbereiches.

HUMANIZER

Stimmenähnliche Klänge, erzeugt mit der E-Gitarre.
Dieser Effekt kann im “GUITAR MULTI 1” Algorithmus benutzt werden, wenn Sie MOD “SELECT” auf “HU” eingestellt haben.

* *Einzelheiten zu MOD (Modulation) finden Sie unter “Über MOD ” (S.47)*

MODE

Hiermit wird eingestellt, wie zwischen den Vokalen umgeschaltet wird.

PICK (picking):
Bei dieser Einstellung bestimmt die Anschlagsstärke den Wechsel von „Vowel 1“ (Vokal 1) zu „Vowel 2“ (Vokal 2). Wieviel Zeit das Umschalten benötigt, wird mit dem Parameter „Rate“ eingestellt

AUTO:
Durch Einstellen der Werte „Rate“ und „Depth“ kann zwischen zwei Vokalen („Vowel“ 1 und 2) umgeschaltet werden.

RANDOM:
Fünf Vokale (a, e, i, o, u) werden durch Einstellung der Parameter „Rate“ und „Depth“ über Zufallsgenerator aufgerufen.

VOWEL [1]

Auswahl des ersten Vokals.

VOWEL [2]

Auswahl des zweiten Vokals.

SENS (sensitivity)

Hiermit wird die Eingangsempfindlichkeit des Effekts eingestellt. Bei einem niedrigen Wert wird erst durch stärkeres Anschlagen der Effekt aktiviert. Wird ein höherer Wert gewählt läßt sich der Humanizer Effekt unabhängig von der Anschlagsstärke erzielen.

RATE

Hiermit wird die Schnelligkeit der Vokal-Umschaltung eingestellt.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH

Hiermit wird die Effekt-Tiefe bestimmt.

MANUAL

Hiermit wird der Punkt festgelegt, an dem die Umschaltung der Vokale erfolgt. Wurde der Wert auf „50“ gestellt, haben beide Vokale die gleich Umschaltdauer. Ist der Wert niedriger als „50“, benötigt Vokal 1 eine kürzere Zeit als Vokal 2. Bei einem Wert höher als „50“ ist es genau umgekehrt.

LEVEL

Hiermit wird die Lautstärke des Humanizer Effekts eingestellt.

3BAND ISOLATOR

Das Eingangssignal wird in drei verschiedene Frequenzbereiche aufgeteilt (Höhen Mitten und Tiefen), die jeweils extrem steilflankig angehoben oder abgesenkt werden können. Anders als bei herkömmlichen Equalizern filtert der Isolator die entsprechenden Bänder vollständig aus dem Frequenzspektrum des Eingangssignals heraus (- 60 dB). Schalten Sie den Isolator je nach Anwendungsgebiet an/aus, oder verändern Sie die Frequenz-Bänder in Echtzeit.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den 3 Band Isolator ein/aus.

AnitiPHASE LowLEVEL (anti-phase low level)

AnitiPHASE MidLEVEL (anti-phase middle level)

Schaltet die Tiefen- und Mitten-Band Anti-Phase Funktion an/aus. Bei eingeschaltetem Effekt wird dem Kanal der jeweils andere gegenphasig zugemischt.

LOW MIX SWITCH (anti-phase low mix switch)

MID MIX SWITCH (anti-phase middle mix switch)

Zur Einstellung der Stärke der Anti-Phase Funktion. Bestimmte Frequenzbereiche können hervorgehoben werden.

LOW LEVEL

MID LEVEL (middle level)

HIGH LEVEL

Zur Anhebung und Absenkung der Frequenzen des Tiefen-, Mitten-, und Höhen-Bereichs. Absenkung um -60dB machen den Sound des entsprechenden Bereichs unhörbar, 0 dB bewirkt keine Veränderung.

LOFI BOX

Dieser Effekt erzeugt einen „Lo-Fi“ Sound durch verringern der Sample Rate und/oder der Bit-Breite.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Lo-Fi Effekt ein/aus.

SELECT

Auswahl des Effektmodus.

RADIO:
Der Klang eines AM Radios.

PLAYER:
Der Sound von Großmutters Grammophon.

PROCESSOR:
Erzeugt einen „Lo-Fi“ Sound durch verringern der Sample Rate und/oder der Bit-Breite. Dynamische Filter, in Reihe geschaltet, ermöglichen die Gestaltung eigener Hüllkurven.

<When “RADIO” or “PLAYER” is selected>

TUNING

Dieser Parameter ist für “Radio.” Er simuliert das Geräusch, das bei der Sendersuche entsteht.

WOW FLUTTER

Dieser Parameter ist für “PLAYER.” Simuliert den Effekt eines nicht gleichmäßig laufenden Plattenspielers.

NOISE

Schallplattenknistern.

FILTER

Einstellen des Filters.

SOUND

Einstellen der Klangfarbe.

<Wenn “PROCESSOR” gewählt ist>

PRE FILTER

Dieser Filter unterdrückt die digitalen Verzerrungen. Nach dem Ausschalten wird ein extremer Lo-Fi Sound erzeugt.

SAMPLE RATE

Verändert die Sample Rate. Beim Ausschalten wird wieder die Original Sample Rate benutzt.

BIT

Verändert die Bit-Breite. Beim Ausschalten dieser Funktion bleibt sie unverändert. Bei extremer Verringerung kann ein starkes Geräusch entstehen, selbst wenn kein Eingangssignal anliegt. Senken Sie dann den Threshold Wert des Noise Suppressors.

POST FILTER

Dieser Filter verringert die durch Lo-Fi entstehenden digitalen Verzerrungen. Nach dem Ausschalten wird ein extremer Lo-Fi Sound erzeugt.

FX LEVEL (effect level)

Einstellen der Lautstärke des Lo-Fi Sounds.

DIR LEVEL (direct level)

Einstellen der Lautstärke des Direkt-Sounds

REALTIME MODIFY FILTER

Auswahl der Filter.

OFF:
Der „Realtime Modify Filter“ wird nicht benutzt.

LPF:
Der Low Pass Filter ist aktiv.

BPF:
Der Band Pass Filter ist aktiv.

HPF:
Der High Pass Filter ist aktiv.

CUTOFF

Regelt die Cutoff-Frequenz.

RESONANCE

Regelt die Resonanz.

GAIN

Regelt die Lautstärke des Signals nach dem Realtime-Filter.

MASTER

Einstellen von Master und Foot Volume.

LINK

Dieser Parameter ist für “MIC SIMULATOR.”
Es existiert eine Verbindung zwischen rechtem und linkem Kanal.
Wenn diese ausgeschaltet ist, funktionieren beide Kanäle wie zwei separate Mono-Kanäle. Ist „Link“ aktiviert, werden beide Kanäle gleichzeitig von den Einstellungen des linken Kanls kontrolliert.

* *Wenn “LINK=ON” eingestellt wird, haben die Einstellungen der Parameter des rechten Kanals keine Auswirkung.*

LEVEL (master level)

Einstellen der Ausgangslautstärke des VF-1.



Beim Einstellen des Master Levels können Sie die Pegelanzeige (S. 18, 31), die den Eingangs- und Ausgangspegel zeigt, benutzen.

BPM (master BPM)

Wenn Sie bei BPM das Songtempo eingeben, können die Sounds zum Tempo synchronisiert werden. Wenn Sie z.B. BPM beim Flanger benutzen, wird der Sound im angegebenen Tempo modulieren.
Hier können Sie BPM Einstellungen für jeden Effekt vornehmen.

* *Wenn sich kein Effekt mit BPM im Algorithmus befindet, wird “BPM” nicht angezeigt.*



BPM (Beats Per Minute) ist die Anzahl der Viertelschläge pro Minute.

Folgende Notenwerte können für BPM ausgewählt werden:

BPM𝅝 BPM𝅗𝅥. BPM𝅝3 BPM𝅗𝅥
BPM𝅘𝅥. BPM𝅗𝅥3 BPM𝅘𝅥 BPM𝅘𝅥𝅮.
BPM𝅘𝅥3 BPM𝅘𝅥𝅮 BPM𝅘𝅥𝅯. BPM𝅘𝅥𝅮3
BPM𝅘𝅥𝅯

BPM kann folgendermaßen eingestellt werden.

* *Wenn Sie BPM benutzen möchten, müssen Sie einen Effekt Parameter (z.B., Chorus Rate or Dly Time) auf “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 “ einstellen.*

40–250:

Stellen Sie das Tempo zwischen 40-250 BPM ein.

MIDI:

Die empfangenen MIDI Clock Nachrichten am MIDI IN regulieren das Tempo.

GLOBAL:

Die Einstellung von GLOBAL SOUND SETTING für “GLOBAL BPM” wird übernommen.

* *Einzelheiten unter „Globale Sound Einstellungen - Global BPM“ (S.46).”*

* *In folgenden Fällen haben die BPM Einstellungen keine Auswirkung.*

- Wenn “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 ” im Parameter angewählt ist, der Effekt allerdings ausgeschaltet ist.
- Wenn der Effekt Parameter nicht auf “BPM 𝅝 – 𝅘𝅥𝅯 ” gestellt ist.

FOOT LEVEL (foot volume level)

Einstellen der Position, an der “FV (foot volume)” im Algorithmus angeschlossen ist.

Um die Lautstärke mit einem Expression Pedal zu kontrollieren, stellen Sie “Control Assign” (S. 103) wie folgt ein.

< ASSIGN1: ON >

TARGET:	MASTER:FOOT VOLUME LEVEL
TARGET MIN:	0
TARGET MAX:	100
SOURCE TYPE:	ExpPEDAL
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

* *Foot Volume ist bereits von Werk aus an der optimalen Stelle im Algorithmus positioniert.Einzelheiten unter “Liste der Algorithmen” (S.49–90).*

Kapitel 4

MIC CONV (Mic Converter)

Der Sound eines mit einem konventionellen dynamischen Mikrofon oder mit einem Ansteck-Mikrofon oder auch eines direkt Line aufgenommenen Signals wird durch den Mikrofon Simulator Effekt so „veredelt“, dass ein hochwertiges Kondensator Studiomikrofon vermutet wird. Ebenso kann nachträglich der Mikrofon Abstand verändert werden.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Mic Converter ein/aus.

INPUT

Auswahl des Mikrofon-Typs, der zur Aufnahme benutzt wird.

DR-20:

Roland DR-20.

SML.DY:

Kleines Dynamisches Mikrofon.

HED.DY:

Dynamisches Ansteck-Mikrofon.

MIN.CN:

Miniatur Kondensator Mikrofon.

FLAT:

Line Signal.

OUTPUT

Einstellen des Mikrofon-Typs, der simuliert werden soll.

SML.DY:

Dynamisches Universalmikrofon für Instrument und Stimme, ideal für Gitarrenverstärker oder Snare.

VOC.DY:

Dynamisches Mikrofon für Gesang.

LRG.DY:

Dynamisches Mikrofon mit guter Basswiedergabe. Üblich für Bass Drum oder Toms.

SML.CN:

Kleines Kondensatormikrofon zur Aufnahme akustischer Instrumente. Hauptsächlich für Akustik-Gitarre oder Percussion.

LRG.CN:

Kondensatormikrofon mit ausgeglichenem Frequenzgang. Für Sprache, Gesang, etc.

VNT.CN:

Vintage Kondensatormikrofon. Für Gesang und Akustische Instrumente.

FLAT:

Erzeugt einen geraden Frequenzgang. Zum Aufheben der Mikrofoncharakteristik.

* *Wenn Sie ein Kondensatormikrofon Simulator benutzen, werden tiefe Frequenzanteile hervorgehoben. Das können z.B. Trittschallgeräusche sein, übertragen durch den Mikrofonständer. Aktivieren Sie deshlb den Trittschallfilter und verwenden Sie ein Mikrofonstativ mit vibrationshemmenden Gummielementen.*

* *Wenn Sie für INPUT “MIC.CN” einstellen, kann bei OUTPUT nur “SML.DY” oder “LRG.CN” eingestellt werden.*

PHASE

Einstellen der Phasenverschiebeung des Mikrofons.

NOR:

Gleiche Phase wie das Eingangs-Signal.

INV:

Phase um 180° gedreht.

MULTI TAP DELAY

Das ist ein Effekt des “Multi tap delay (20 tap)” Algorithmus. Sie können bis zu zwanzig verschiedene Delays dem Originalsound hinzufügen.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Multi Tap Delay Effekt ein/aus.

RATIO (time ratio)
Einstellen des Zeitverhältnisses der DELAY TIME [1]–[20].

TAP [1]–[20] DELAY TIME
Einstellen der Delay Zeit (TAP [1]–[20]).

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

TAP [1]–[20] DELAY FINE TIME
Feineinstellung der Delay Zeit (TAP

TAP [1]–[20] PAN L:R
Einstellung des Panoramas für jeden Delay Sound (TAP [1]–[20]).

L0-100:
Einstellung des Ausgangspegels des linken Kanals.

R0-100:
Einstellung des Ausgangspegels des rechten Kanals.

* *Wenn L100 eingestellt ist, ist nur der linke Kanal hörbar, während der rechte bei der Einstellung R 100 ausschließlich zu hören ist.*

TAP [1]–[20] LEVEL
Einstellen der Lautstärke jedes Delay Sounds (TAP [1]–[20]).

FB DELAY (feedback delay time)
Einstellung der Delay Zeit für den Feedback-Delay Sound.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

FB FINE (feedback delay fine)
Feineinstellungen für den Feedback-Delay Sound.

FB LEVEL (feedback level)
Regelt die Anzahl der Echowiederholungen.

LOW CUT (low cut filter)
Der „Low Cut Filter“ schneidet die Frequenzen unterhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Wenn „Flat“ eingestellt ist, ist der Filter nicht aktiv..

HIGH CUT (high cut filter)
Der „High Cut Filter“ schneidet die Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Wenn „Flat“ eingestellt ist, ist der Filter nicht aktiv.

DIR LEVEL (direct level)
Einstellen der Lautstärke des Direktsounds.

FX LEVEL (effect level)
Einstellen der Lautstärke des Delay-Sounds.

NS.SUPPRESSOR (Noise Suppressor)

Dieser Effekt reduziert Rauschen und Brummen. Da die Rauschunterdrückung synchron mit der Hüllkurve des Sounds erfolgt (Verlauf des Sounds über Zeit), wird der (Gitarren)sound nur wenig beeinflußt und der natürliche Klangcharakter bewahrt.

EFFECT
Dieser Parameter schaltet den Noise Suppressor ein/aus.

DETECT (detector in)
Dies ist ein Parameter für “STEREO MULTI” und “10 GRAPHIC EQ.” Auswhl des Eingangskanals für den Noise Suppressor.

L:
Die Signale des linken Eingangskanals werden mit dem Noise Suppressor verbunden.

R:
Die Signale des rechten Eingangskanals werden mit dem Noise Suppressor verbunden.

LINK:
Das Signal mit dem höheren Pegel wird zum Noise Suppressor gesendet.

THRESHOLD

Stellen sie diesen Parameter entsprechend dem Rauschpegel ein. Wählen sie bei hohem Pegel einen größeren Wert, bei niedrigem Pegel einen kleineren Wert. Verändern Sie die Einstellung solange, bis das Ausklingen des Signals möglichst natürlich klingt.

* *Bei einem hohen Threshold Wert erklingt möglicherweise kein Sound, wenn Sie Ihr Instrument mit heruntergeregelter Lautstärke spielen*

RELEASE

Hiermit wird die Zeit zwischen dem Einsetzen des Noise Suppressors und dem erreichen der Lautstärke „0“ eingestellt.

OCTAVE

Fügt dem Originalsignal einen Ton - eine Oktave tiefer - hinzu.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Octaver ein/aus.

OCT LEVEL (octave level)

Einstellen der Lautstärke des eine Oktave tieferen Tons.

DIR LEVEL (direct level)

Einstellen der Lautstärke des Direktsounds.

OVER DRIVE

Verzerrung eines Röhrenverstärkers mit Rotierendem Lautsprecher (Overdrive).

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Overdrive Effekt ein/aus..

GAIN

Regelt den Eingangspegel des Overdrive.

DRIVE

Regelt den Grad der Verzerrung.

LEVEL

Regelt den Ausgangspegel des Overdrive Effekts.

PHASER

Der Phaser fügt dem Originalsignal ein Phasenverschobenes Effekt Signal hinzu.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Phaser Effekt ein/aus.

TYPE

Hier wird eingestellt, wieviele Stufen beim Phaser-Effekt angewendet werden.

4STAGE:
Hier handelt es sich um eine vierstufige Phasenverschiebung, die einen leichten Phaser Effekt bewirkt.

6STAGE:
Sechsstufige Phasenverschiebung.

8STAGE:
Achtstufige Phasenverschiebung.

10STAGE:
Zehnstufige Phasenverschiebung.

12STAGE:
Zwölfstufige Phasenverschiebung.

BI-PHASE:
Hier sind zwei Phasenverschiebungskreise hintereinander geschaltet.

RATE

Hiermit wird die Modulationsfrequenz für den Phaser eingestellt.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH

Hiermit wird die Modulationstiefe für den Phaser eingestellt.

MANUAL

Hiermit wird die Mittenfrequenz für die Anwendung des Phaser-Effektes eingestellt.

RESONANCE

Hiermit wird eingestellt, wie hoch die Resonanz sein soll. Erhöhen des Wertes verstärkt den Effekt.

SEPARATE (separation)

Hiermit wird die Streuung geregelt. Eine Erhöhung des Wertes bewirkt mehr Streuung des Sounds.

STEP

Hiermit wird die „Step“-Funktion ein- und ausgeschaltet Wenn sie aktiv ist, erfolgt die Klangänderung Stufenweise.

LEVEL

Regelt die Ausgangslautstärke des Phaser-Effekts.

PICKUP SIM (Pickup Simulator)

Simuliert den Sound verschiedener Gitarren -Tonabnehmer. Der Effekt kann im "GUITAR MULTI 2" Algorithmus benutzt werden, wenn SFX "SELECT" auf "PIC" gestellt ist.

* *Einzelheiten unter "Über SFX" (S.48).*

TYPE

Auswahl des Tonabnehmer-Typs..

'S' to 'H' (single to hum):

Hier wird der Klang eines Single Coil (Einzelspul) Tonabnehmers in den eines Humbucker (Doppelspul) Tonabnehmers umgewandelt.

'H' to 'S' (hum to single):

Hier wird der Humbucker-Sound in einen Single Coil-Sound umgewandelt.

'H' to 'HF' (hum to half-tone):

Hier wird der Humbucker Sound umgewandelt in den Klang eines Humbuckers bei dem nur eine Spule aktiv ist.

TONE

Einstellen der Klangfarbe.

LEVEL

Einstellen der Lautstärke.

PITCH SHIFTER

Dieser Effekt fügt dem Originalsound einen Tonhöhenverschobenen Sound hinzu.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Pitch Shifter Effekt ein/aus.

MODE

Auswahl des Pitch Shifter Modus.

FAST, MEDIUM, SLOW:

Die Reaktion des Pitch Shifters verlangsamt sich in der Reihenfolge Fast, Medium und Slow. Gleichzeitig vermindert sich in derselben Reihenfolge die Modulation.

INV1:

Produziert einen „Reverse" Sound mit kurzer „Reverse" Zeit.

INV2:

Produziert einen „Reverse" Sound mit langer „Reverse" Zeit.

PITCH

Einstellen der Tonhöhenveränderung in Halbtonschritten.

FINE

Feineinstellung der Tonhöhenveränderung.

* *Eine Änderung des Parameters FINE um den Betrag „100" entspricht eine Änderung bei PITCH um den Wert „1".*

BALANCE DIR:FX (direct: effect)

Einstellen des Verhältnis von Direkt- und Effekt-Sound.

DIR:FX=100:0	Der Direktsound ist ausschließlich hörbar.
DIR:FX=0:100	Der Effektsound ist ausschließlich hörbar.

LEVEL

Regelt die Lautstärke des Pitch-Shift Effekts.

PREAMP/SP.SIM (Preamp/Speaker Simulator)

Einstellen der Klangcharakteristik und Verzerrung des E-Gitarrensounds.

* *Wenn alle Werte für Bass, Middle und Treble auf 0 (Null) gestellt sind, ist es -je nach Type Einstellung - möglich, daß kein Sound produziert wird..*
* *Wenn Sie Preamp / Speaker Simulator benutzen, ist es sinnvoll verschiedene Voreinstellungen zu machen. Einzeheiten unter „Globale Einstellungen“ (S. 45).*
* *Für die “GUITAR MULTI 1,” “GUITAR MULTI 2,” und “BASS MULTI” Algorithmen kann die Position von PRE/ SP.SIM verändert werden. Einzelheiten unter „Verändern der Effektreihenfolge (S.30).*

EFFECT

Schaltet den PREAMP/SP.SIM Effekt ein/aus.

PREAMP TYPE

Hiermit wird der Gitarren-Preamp-Typ gewählt. Verzerrung und Klangcharakteristiken der einzelnen Verstärker-simulationen sind wie nachstehend beschrieben:

JC-120:

Der Sound des legendären Roland JC-120 (Jazz Chorus)

CLEAN TWIN:

Der Klang eines typischen Röhren-Combos.

CRUNCH:

Verstärkersimulation mit natürlichem Verzerrungseffekt.

MATCH DRIVE:

Die Simulation eines Blues/Rock Röhrenverstärkers.

VO DRIVE:

Hiermit erzielen Sie den Liverpool Sound der 60er Jahre.

BLUES:

Ein für Blues geeigneter „Lead Guitar“ Sound mit fülligem Mittenbereich.

BG LEAD:

Der Sound eines Röhrenverstärkers, der in den 70er und 80er Jahren sehr populär war, charakterisiert durch seine ausgeprägten Mittenfrequenzen.

MS1959 (I, II, I+II):

Der Sound eines großen Röhren-Topteils.

I

Ein höhenbetonter Sound, der bei Benutzung von Eingang 1 des Verstärkers entsteht.

II

Ein weicherer Sound, erreicht durch Benutzung von Eingang 2.

I+II

Ein Sound, wie er durch Parallelverbindung der Eingänge 1 und 2 entsteht, die tiefen Frequenzen werden etwas angehoben.

SLDN LEAD:

Ein Röhrenverstärker Sound mit vielseitigen Verzerrungsmöglichkeiten.

METAL 5150:

Der Klang eines Röhrenverstärkers, passend für „Heavy Metal“.

METAL DRIVE:

Ein stark verzerrter und kräftiger „Heavy Metal“ Sound.

AC.GUITAR (acoustic guitar):

Dies ist ein Vorverstärker für Elektro-Akustik Gitarren.

* *Bei der Anwahl von „A.C. Guitar“ wird ein Akustik Gitarren Verstärker mit einer wesentlich anderen Klangcharakteristik als normale Gitarrenverstärker simuliert. Berücksichtigen Sie, daß bei der Einstellung „Utility > Global > Output Select> Line “ eingestellt haben.*

OD-1:

Der Sound eines OD-1 aus der BOSS compact Serie.

OD-2 TURBO:

Der Sound eines OD-2 aus der BOSS compact Serie, mit angeschaltetem Turbo-Effekt.

DISTORTION:

Dieser Typ erzeugt eine Standard Verzerrung.

FUZZ:

Hier wird der typische Fuzz Box Sound erzeugt.

AC:

Kann im “BASS MULTI” Algorithmus angewählt werden. Produziert den Sound eines alten Transistor Amps.

AMG:

Kann im “BASS MULTI” Algorithmus angewählt werden. Produziert den Sound eines „Double-Stack“ Röhrenverstärkers.

VOLUME

Regelt Lautstärke und Verzerrung des Verstärkers.

BASS

Einstellung der Stärke des unteren Frequenzbereichs.

MIDDLE

Einstellung der Stärke des mittleren Frequenzbereichs.

* *Wenn Sie „MATCH Drive“ oder „VO Drive“ angewählt haben, hat die Middle Einstellung keine Auswirkung.*

TREBLE
Einstellung der Stärke des oberen Frequenzbereichs.

PRESENCE
Einstellung der Stärke für den höchsten Frequenzbereich.

* *Haben Sie „MATCH Drive" oder „VOXY Drive" als Preamp Typ gewählt, führt eine Erhöhung des Presence Wertes zur Beschneidung des hohen Bereiches (der Wert „0" wird geändert auf „-100").*

MASTER
Dieser Parameter regelt die Lautstärke des gesamten Vorverstärkers (Preamp).

BRIGHT
Schaltet die BRIGHT Einstellung ein und aus.

OFF:
Der Effekt BRIGHT wird nicht benutzt.

ON:
Der Effekt BRIGHT wird eingeschaltet um einen Höhenreicheren Klang zu erzeugen.

* *Je nach Type Einstellung macht sich dieser Effekt eventuell nicht bemerkbar.*

GAIN
Regelt die Verzerrung des Vorverstärkers. Sie nimmt mit den Einstellungen „Low," „Middle" und „High." langsam zu.

* *Bei der Erstellung der Type Sounds wurde als Gain-Einstellung „Middle" vorausgesetzt. Stellen Sie deshalb normalerweise ebenfalls „Middle" ein.*

MIC SETTING
Hiermit wird die Plazierung des Mikrofons simuliert. Mit „Center" wird das Mikrofon ins Zentrum des Lautsprecherkegels gesetzt. „1-10 cm" bedeutet, daß das Mikrofon entsprechend aus der Mitte des Lautsprecherkegels hinausgeschoben wird.

MIC LEVEL
Regelt die Lautstärke des Mikrofons.

DIRECT LEVEL
Regelt die Lautstärke des direkten Sounds.

* *Wenn Sie „AC.Guitar" als Preamp Type gewählt haben, stellen Sie Mic Level auf 0 und Direct Level auf 100.*
* ***MIC SETTING, MIC LEVEL oder DIRECT LEVEL werden nicht bei den folgenden Einstellungen angezeigt:***

- Wenn OUTPUT SELECT bei Global Sound Setting (S.45) auf einem anderen Wert als "LINE"eingestellt ist.
- Wenn bei TYPE des Preamp Speaker Simulator "OD1", "OD-2 TURBO", "DISTORTION" oder "FUZZ" eingestellt ist.

REVERB

Hier wird vorgetäuscht, daß der Sound den Hörer erst nach wiederholten Reflexionen erreicht (Hall Effekt).

EFFECT
Schaltet den Reverb (Hall) Effekt ein und aus.

TYPE
Hier wird der Effekt-Typ bestimmt, es stehen verschiedene Raum-Simulationen zur Auswahl.

* *Die zur Verfügung stehenden Typen sind vom angewählten Algorithmus abhängig.*

ROOM:
Hier wird der Hall eines kleinen Raumes simuliert.

HALL:
Hier wird der Hall eines großen Konzertsaales nachgeahmt.

ROOM1:
Hier wird der Hall eines kleinen Raumes simuliert, wobei es sich um den schärferen Hall eines belebten Raumes handelt.

ROOM2:
Auch hier wird der Hall eines kleinen Raumes simuliert, jedoch ist es ein wärmerer Hall.

HALL1:
Hier wird der Hall eines großen Konzertsaales nachgeahmt, es ist ein klarer, großräumiger Hall.

HALL2:
Auch hier wird der Hall eines großen Konzertsaales nachgeahmt, der Klang ist jedoch wärmer.

PLATE:
Hier wird ein „Plate Reverb" simuliert. Das ist ein Hall der durch Vibrationen von Metallplatten erzeugt wird. Der Sound ist metallisch mit ausgeprägten Höhen.

(ROOM) SIZE
Einstellen der Raumgröße des simulierten Raums.

REVERB TIME
Regelt die Länge (Zeit) des Reverbs.

BALANCE DIR:FX (direct: effect)
Regelt das Lautstärkeverhältnis zwischen Direktsound und Effektsound.
DIR:FX 100:0 Nur der Direktsound ist hörbar.
DIR:FX 0:100 Nur der Effektsound ist hörbar.

FX (EFFECT) LEVEL
Regelt die Lautstärke des Reverb-Sounds.

PRE DELAY
Bestimmt die Zeit, ab dem der Reverb-Sound zu hören ist.

DENSITY
Hiermit wird die Dichte des Reverb-Sounds eingestellt.

EARLY REF LEVEL (early reflection level)
Festlegung der Lautstärke der ersten Reflexionen.

RELEASE DENSITY
Dichte des Sounds der den Zuhörer nach mehreren Reflexionen erreicht.

LOW DAMP GAIN
Beschreibt die Intensität der Tiefen-Bedämpfung. „0“ entspricht keiner Bedämpfung, höhere Werte unterdrücken die tiefen Frequenzen stärker.

LOW DAMP FREQUENCY
Legt die Frequenz fest, ab der die Tiefenbedämpfung einsetzt.

HIGH DAMP GAIN
Beschreibt die Intensität der Höhen-Bedämpfung. „0“ entspricht keiner Bedämpfung, höhere Werte unterdrücken die hohen Frequenzen stärker.

HIGH DAMP FREQUENCY
Legt die Frequenz fest, ab der die Höhen-Bedämpfung einsetzt.

LOW CUT (low cut filter)
Der „Low Cut Filter“ schneidet die Frequenzen unterhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Wenn „Flat“ eingestellt ist, ist der Filter nicht aktiv..

HIGH CUT (FILTER)
Der „High Cut Filter“ schneidet die Frequenzen oberhalb der eingestellten Frequenz ab. Hier wird die Frequenz eingestellt, bei der dieser Filter wirksam wird. Wenn „Flat“ eingestellt ist, ist der Filter nicht aktiv.

GATE

Bei dieser Art Hall wird der Sound nach einer einzustellenden Zeit abgeschnitten (gated).
Diese Funktion ist nur im “GATE REVERB” Algorithmus vorhanden.

EFFECT
Schaltet den Gate Effekt ein und aus.

THRESHOLD (gate threshold)
Regest den Pegel , ab dem das Gate öffnet bzw. schließt.

HOLD TIME (gate hold time)
Regslt die Zeit zwischen geöffnetem und geschlossenem Gate.

RLS TIME (gate release time)
Regelt die Zeit zwischen dem Ende der Hold-Time und dem vollständigem Stummschalten des Sounds.

RING MODULATOR

Erzeugt einen sehr speziellen, glockenartigen Sound.

MODE
Hiermit wird die Arbeitsweise des Ringmodulators eingestellt..

NORMAL:
Durch Ringmodulierung des Gitarrensounds mit dem Signal des eingebauten Oszillators läßt sich ein glockenartiger Klang erzeugen.

INTELLIGENT:
Durch Ringmodulierung des eingegebenen Signals wird ein glockenartiger Sound erzeugt. Ist „Intelligent“ eingestellt, ändert sich die Oszillatorfrequenz entsprechend der Tonhöhe des eingegebenen Sounds, wodurch ein Klang erzeugt wird, den man noch einer Tonart zuordnen kann. Wird die Tonhöhe des Gitarrensignals nicht richtig erkannt, läßt sich mit dem Effekt kein befriedigendes Ergebnis erzielen. Sie sollten bei dieser Einstellung immer Einzeltöne spielen.

FREQ (frequency)
Hiermit wird die Frequenz des eingebauten Oszillators eingestellt.

FX LEVEL (effect level)
Hiermit wird die Lautstärke des Effektsounds eingestellt.

DIR LEVEL (direct level)
Hiermit wird die Lautstärke des Direktsounds eingestellt.

ROTARY

Rotary ist ein Effekt, der rotierende Lautsprecher simuliert. Dieser Verstärker hat einen Schalter um von langsam auf schnell rotieren umzuschalten. Das Horn (Hochtonlautsprecher) und der Rotor (Basslautsprecher) können unabhängig in der Geschwindigkeit geregelt werden. Der Rotary Effekt hat Parameter, die diese Funktionen simulieren.

EFFECT
Schaltet den Rotary Effekt ein und aus.

SPEED SELECT
Ändert die Geschwindigkeit des rotierenden Lautsprechers (SLOW-langsam oder FAST-schnell).

HORN FAST
Regelt die Geschwindigkeit des Horns für die Einstellung "FAST."

ROTOR FAST
Regelt die Geschwindigkeit des Rotors für die Einstellung "FAST."

HORN SLOW
Regelt die Geschwindigkeit des Horns für die Einstellung „SLOW".

ROTORY SLOW
Regelt die Geschwindigkeit des Rotors für die Einstellung „SLOW".

RISE TIME HORN
Einstellen der Zeit die das Horn nach Umschalten von „SLOW" auf „FAST" benötigt, um das „FAST" Tempo zu erreichen.

RISE TIME ROTOR
Einstellen der Zeit die der Rotor nach Umschalten von „SLOW" auf „FAST" benötigt, um das „FAST" Tempo zu erreichen.

FALL TIME HORN
Einstellen der Zeit die das Horn nach Umschalten von „FAST" auf „SLOW" benötigt, um das „SLOW" Tempo zu erreichen.

FALL TIME ROTOR
Einstellen der Zeit die der Rotor nach Umschalten von „FAST" auf „SLOW" benötigt, um das „SLOW" Tempo zu erreichen.

BALANCE ROTOR:HORN
Regeln des Lautstärkeverhältnis zwischen Rotor und Horn.

MIC SETTING
Umschalten der Position des Mikrofons, das den Rotary Speaker abnimmt.

OFF MIC:
Simuliert den Sound eines Mikrofons, das etwas entfernt vom Lautsprecher aufgestellt wird. Sehr gut für Jazz-Orgel Sounds.

ON MIC:
Simuliert den Sound eines Mikrofons, das sehr nah am Lautsprecher aufgestellt wird. Sehr gut für Rock-Orgel Sounds.

HORN DEPTH
Stellt die Tiefe des Doppler Effekts für das Horn ein.

ROTOR DEPTH
Stellt die Tiefe des Doppler Effekts für den Rotor ein.

HORN TRMLO (horn tremolo)
Stellt die Intensität des Tremolo Effekts für das Horn ein.

ROTOR TRMLO (rotor tremolo)
Stellt die Intensität des Tremolo Effekts für den Rotor ein.

DIFFUSION
Dieser Parameter stellt die Sound-Dichte ein.

FX LEVEL (effect level)
Regelt die Lautstärke des Effekt-Sounds.

RSS PANNER

RSS PANNER simuliert einen Sound, der um den Zuhörer rotiert.

EFFECT
Schaltet den RSS PANNER ein und aus.

SPEED
Einstellen der Geschwindigkeit, mit der der Sound rotieren soll.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DIRECTION
Legt die Richtung der Rotation fest.

CW (clockwise):
Rotieren im Uhrzeigersinn.

CCW (counterclockwise):
Rotieren gegen den Uhrzeigersinn.

RSS (2ch)

RSS (Roland Sound Space) ist ein Effekt, der die Positionierung eines Signals im dreidimensionalen Raum ermöglicht.

* *Um den Effekt am optimalsten zu nutzen, lesen Sie “Bevor Sie RSS benutzen” (S. 121).*

EFFECT
Schaltet den RSS (2 CH) ein und aus.

AZIMUTH [L]
AZIMUTH [R]
Wählen Sie vorn/hinten und links/rechts für die Positionierung des Sounds. „0“ bedeutet direkt vor dem Zuhörer, negative Werte (-) bewegen den Sound nach links, und positive Werte (+) nach rechts.

ElEVATION [L]
ElEVATION [R]
Wählen Sie oben/unten für die Positionierung des Sounds. „0“ bedeutet direkt vor dem Zuhörer, negative Werte (-) bewegen den Sound nach unten, und positive Werte (+) nach oben.

SHORT DELAY

Ein kurzes Echo mit einer maximalen Verzögerungszeit von 400 ms. Dieser Effekt kann im “GUITAR MULTI 1” Algorithmus benutzt werden, wenn MOD “SELECT” auf “SDD” gestellt wird.

* *Einzelheiten unter “Über MOD ” (S.47).*

DELAY TIME
Hiemit wird die Zeit der Signalverzögerung eingestellt.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

FEEDBACK
Hiermit wird die Anzahl der Echowiederholungen eingestellt.

FX LEVEL (effect level)
Hiermit wird die Lautstärke des Delay Sounds eingestellt.

SLICER

Unterbricht das Signal in festgelegten ,rhythmischen Phrasen.
Dieser Effekt kann im “GUITAR MULTI 1” und “ISOLATER“ Algorithmus benutzt werden, wenn MOD “SELECT” auf “SL” gestellt wird.

* *Einzelheiten unter “Über MOD ” (S.47).*

PATTERN
Wählen Sie das „Slicer“ Pattern aus das den Sound rhythmisch unterbrechen soll.

Regelt das Tempo der rhythmischen Unterbrechung.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

TRIGGER SENS (trigger sensitivity)
Einstellung der Empfindlichkeit des Anschlags. Bei niedrigen Werten, wird die Slicer Phrase durch leichtes Anschlagen der Saiten nicht aktiviert. Das Neustarten einer

laufenden Phrase ist nur mit hart angeschlagenen Tönen möglich. Bei höheren Einstellungen ist dies allerdings auch mit leicht angeschlagenen Tönen möglich.

SLOW GEAR

Produziert langsames anschwellen der Lautstärke (Fade In). Dieser Effekt kann im "GUITAR MULTI 2" Algorithmus benutzt werden, wenn SFX "SELECT" auf "SG" eingestellt wird.

* *Einzelheiten unter "Über SFX" (S.48).*

SENS (sensitivity)

Hiermit wird die Eingangsempfindlichkeit des Effektes eingestellt. Bei einem niedrigen Wert ist der Effekt nur durch starkes Anschlagen der Töne auf der Gitarre zu erreichen. Bei hohem Wert kann der Effekt auch mit geringer Anschlagsstärke erzielt werden.

RISE TIME

Hiermit wird die Zeit zwischen dem Beginn des Anschlagens (auf der Gitarre) und dem Erreichen der maximalen Lautstärke eingestellt.

SPACE CHORUS

Simuliert den Sound vom Roland SDD-320 Dimension D Chorus Effekt.

EFFECT

Schaltet den Space Chorus ein/aus..

INPUT

Einstellung für Mono- oder Stereo-Eingangssignal.

MONO:

Produziert einen Space Chorus für Mono Eingangssignal.

ST. (stereo):

Produziert einen Space Chorus für Stereo Eingangssignal, bei dem linker und rechter Kanal getrennt ausgegeben werden.

MODE

Wählt die Art der Chorus-Änderung.

FX LEVEL (effect level)

Regelt die Lautstärke des Effekt-Sounds.

DIRECT SWITCH

Schaltet den Direkt-Sound ein/aus.

STEREO PS DLY (Stereo Pitch Shifter Delay)

Ein Echo kann dem Tonhöhenverschobenen Signal hinzugefügt werden.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Pitch Shifter Effekt ein/aus.

MODE

Auswahl des Pitch Shifter Modus.

FAST, MEDIUM, SLOW:

Die Reaktion des Pitch Shifters verlangsamt sich in der Reihenfolge Fast, Medium und Slow. Gleichzeitig vermindert sich in derselben Reihenfolge die Modulation.

PITCH [L]
PITCH [R]

Einstellen der Tonhöhenveränderung in Halbtonschritten für jeden einzelnen Kanal (L,R).

FINE [L]
FINE [R]

Feineinstellung der Tonhöhenveränderung für jeden einzelnen Kanal (L,R).

* *Eine Änderung des Parameters FINE um den Betrag „100“ entspricht eine Änderung bei PITCH um den Wert „1“.*

PRE DELAY [L]
PRE DELAY [R]

Einstellen der Zeit zwischen spielen des Originaltons und Einsetzen des Effektsignals. Normalerweise ist dieser Wert auf "0 ms" eingestellt.

FB DELAY TIME [L] (feedback delay time L)
FB DELAY TIME [R] (feedback delay time R)

Einstellen der Delay-Zeit des Tonhöhenverschobenen Signals separat für jeden Kanal.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

FB FINE TIME [L] (feedback delay time fine L)
FB FINE TIME [R] (feedback delay time fine R)

Feineinstellung der Delay-Zeit des Tonhöhenverschobenen Signals separat für jeden Kanal.

FB LEVEL [L] (feedback level L)
FB LEVEL [R] (feedback level R)

Einstellen der Echowiederholungen des Tonhöhenverschobenen Signals separat für jeden Kanal.

BALANCE DIR: FX (direct: effect)

Einstellen des Lautstärkeverhältnis zwischen Direkt- und Effekt-Sound.
DIR:FX 100:0 Nur der Direktsound ist hörbar.
DIR:FX 0:100 Nur der Effektsound ist hörbar.

LEVEL

Einstellen der Lautstärke des Effekts.

SUB 4BAND EQ (Sub 4 Band Equalizer)

Vier Band Equalizer mit parametrischen regelbarem Tiefmitten- und Hochmittenbereich.
Dieser Effekt kann im"GUITAR MULTI 1" Algorithmus benutzt werden, wenn MOD "SELECT" auf "SEQ" eingestelt ist.

* *Einzelheiten unter "Über MOD " (S.47).*

LOW EQ (low equalizer)

Regelt die Stärke des unteren Frequenzbereiches.

HIGH EQ (high equalizer)

Regelt die Stärke des oberen Frequenzbereiches.

LO-MD F (low-middle frequency)

Hiermit wird die Frequenz des Bereiches eingestellt, der mit dem „Lo-Mid EQ" geregelt werden soll.

LOW-MID Q (low-middle Q)

Hiermit wird die Breite des Bereiches eingestellt, der vom „Low Mid EQ" geregelt werden soll.

LOW-MID EQ (low-middle equalizer)

Hiermit wird die Stärke des unteren Mittenfrequenzbereiches eingestellt.

HI-MD F (high-middle frequency)

Hiermit wird die Frequenz des Bereiches eingestellt, der mit dem „High-Mid EQ" geregelt werden soll.

HI-MID Q (high-middle Q)

Hiermit wird die Breite des Bereiches eingestellt, der vom „High Mid EQ" geregelt werden soll.

HI-MID EQ (high-middle equalizer)

Hiermit wird die Stärke des oberen Mittenfrequenzbereiches eingestellt.

LEVEL

Regelt die Lautstärke nach dem Equalizer.

T-WAH (Touch WAH)

Touch Wah erzeugt einen Wah-Effekt abhängig von der Stärke des Eingangssignals.
Dieser Effekt kann im "BASS MULTI" Algorithmus benutzt werden, wenn EQ/TW "SELECT" auf "TW" eingestellt ist.

SENS (Sensitivity)

Hiermit wird die Empfindlichkeit der Filteränderung bestimmt, d.h. wie schnell der Filter beginnt, sich zu ändern.

START

Mit diesem Parameter wird die Richtung bestimmt, in die der Filter das Eingangssignal entsprechend verändert.

UP:
Die Filterfrequenz steigt.

DOWN:
Die Filterfrequenz sinkt.

STOP

Einstellen der Frequenz, ab der die Filterveränderung nicht mehr wirkt.

RESONANCE

Einstellen des Rückkopplungsanteils des Filters. Bei höheren Werten wird der Klang mehr verfremdet.

FX LEVEL (effect level)

Einstellen der Lautstärke des Effektsounds.

DIR LEVEL (direct level)

Einstellen der Lautstärke des Direktsounds.

TAPE ECHO201

Simuliert den Sound eines Roland RE-201 Band-Echos.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Tape Echo Effekt ein/aus.

MODE (mode selector)

Einstellen der verschiedenen Echo-Zeiten (short, middle, und long), die der Position der drei Wiedergabe-Köpfe des Band-Echos entsprechen. Bei Einstellung „4" können kurze und mittlere Delays erzeugt werden.

REPEAT RATE

Einstellen der simulierten Bandgeschwindigkeit. Je höher der Wert, desto kürzer die Delays.

INTENSITY

Legt die Anzahl der Wiederholungen fest.

TONE BASS

Zur Einstellung der Tiefen.

TONE TREBLE

Zur Einstellung der Höhen.

PAN HEAD S L:R
PAN HEAD M L:R
PAN HEAD L L:R

Regelt individuell die Panorama-Position der drei „Wiedergabe-Köpfe" wie beim Roland RE-201.

TAPE DIST (tape distortion)

Fügt Verzerrung hinzu, die durch Übersteuern des Bandechos erzeugt werden.

WOW RATE (wow flutter rate)

Dieser Parameter simuliert die beim Original durch abgenutzte Bänder hervorgerufene Tonhöhen-schwankungen. Höhere Werte intensivieren diesen Effekt.

WOW DEPTH (wow flutter depth)

Einstellen der Intensität der Tonhöhenschwankungen. Höhere Werte produzieren eine größere Modulation.

FX LEVEL (effect level)

Einstellen der Lautstärke des Effektsounds.

DIR LEVEL (direct level)

Einstellen der Lautstärke des Direktsounds.

TREMOLO/PAN

Tremolo ist ein Effekt, der einen ständigen Lautstärke-wechsel erzeugt. Pan schiebt den Sound in der Stereo-Position hin und her.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Tremolo/Pan Effekt ein/aus.

MODE

Hier wird der Effekt „Tremolo" oder „Pan" eingestellt.

TREMOLO:
Die Lautstärke wird periodisch geändert.

PAN:
Der Sound bewegt sich periodisch zwischen links und rechts hin und her.

WAVE SHAPE

Hier werden die Lautstärkewechsel eingestellt

RATE

Regelt die Geschwindigkeit des Wechsels.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM" eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM" (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH

Regelt die Tiefe des Effekts.

VIBRATO

Erzeugt einen Vibrato-Effekt durch leichtes Modulieren der Tonhöhe.
Dieser Effekt kann im “GUITAR MULTI 1” Algorithmus angewählt werden, wenn MOD “SELECT” auf “VB” gestellt ist.

* *Einzelheiten unter “Über MOD ” (S.47).*

RATE

Hiermit wird die Modulationsfrequenz für den Vibrato-Effekt eingestellt.

* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH

Hiermit wird die Modulationstiefe für den Vibrato-Effekt eingestellt.

TRIGGER

Hiermit wird das Ein/Ausschalten des Vibratos mit einem Fußschalter ermöglicht.

* *Diese Funktion setzt voraus, daß zur Erzielung eines Vibratos der Trigger mit einem Fußschalter aktiviert wird.*

RISE TIME

Hiermit wird die Zeit eingestellt, die vom Einschalten des Triggers bis zum Erreichen der eingestellten Vibrato-Tiefe vergeht.

TRIGGER ON/OFF

Um den Vibrato-Effekt mit einem Fußtaster ein/auszuschalten, stellen Sie (FS-5U, DP-2 (Roland), etc.), “Control Assign” (S. 33) wie folgt ein.

< ASSIGN1: ON >

TARGET:	MOD (VIBRATO): TRIGGER
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

VOCAL CANCELER

Die Signale in der Stereomitte, von DAT, CD usw. kommend, werden ausgefiltert. Das kann der Gesang , oder auch z.B. der Bass sein.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Vocal Canceler Effekt ein/aus.

BALANCE

Falls der auszufilternde Sound nicht in der Stereomitte liegt, suchen Sie die effektivste Stellung mit Balance.

RANGE LOW

Zum Festlegen der Untergrenze des Arbeitsbereiches. Benutzen Sie diese Funktion zum Ausblenden des Gesanges ohne Beeinträchtigung ebenfalls in der Mitte liegender basslastiger Instrumente.

RANGE HIGH

Zum Festlegen der Obergrenze des Arbeitsbereiches. Benutzen Sie diese Funktion zum Ausblenden des Gesanges ohne Beeinträchtigung ebenfalls in der Mitte liegender höhenlastiger Instrumente.

VOCODER

Der Vocoder erzeugt den Effekt des „sprechenden Instruments“. Das Instrument muß hier in den linken, und die Stimme in den rechten Kanal geleitet werden. Der Instrumenten Sound wird in zehn Frequenzbänder unterteilt und gemäß der Stimmcharakteristik moduliert.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Vocoder Effekt ein/aus.

ENVELOPE

Einstellen des Modus, wie der Sound produziert wird.

SHARP:
Die Stimme wird hervorgehoben.

SOFT:
Das Instrument wird hervorgehoben.

LONG:
Typischer Vintage-Vocoder Sound.

PAN MODE

Wählen Sie zwischen MONO, STEREO, L->R or R->L.

MONO:
Die Komponenten von jedem Frequenzband werden in der Stereomitte ausgegeben.

STEREO:
Die Frequenzbänder mit ungeraden Ziffern werden links, die mit geraden Ziffern werden rechts ausgegeben.

L->R:
Die tiefen Frequenzbänder werden links, die hohen Frequenzbänder werden rechts ausgegeben.

R->L:
Die hohen Frequenzbänder werden links, die tiefen Frequenzbänder werden rechts ausgegeben.

HOLD

Schaltet die Hold Funktion ein/aus. Beim Einschalten von Hold wird das Stimmensignal „eingefroren", das Instrument kann mit diesem Stimmensound weiterspielen.

MIC SENS (mic sensitivity)

Einstellen der Eingangsempfindlichkeit des Mikrofons.

SYNTH LEVEL (synthesizer in level)

Einstellen der Eingangsempfindlichkeit des Instrumentes.

CHAR [1]–[10] (voice character channel)

Legt die Lautstärke des jeweiligen Bandes fest. Diese Einstellungen bestimmen den Klang des Vocoders.

MIC MIX

Regelt die Stärke des Signals (Input R) das den Mic HPF passiert hat, und zum Ausgang gesendet wird.

MIC HPF

Stellt die Frequenz ein, ab der der Hochpass-Filter (HPF) aktiv wird. Bei der Einstellung „Thru" ist der Filter nicht aktiv.

MIC PAN L:R

Regelt das Panorama des Mikrofonsignals.

NS THRESHOLD (noise suppressor threshold)

Regelt den Pegel, ab dem der Noise Suppressor aktiv wird.

HOLD ON/OFF
Um Hold per Fußtaster (FS-5U,DP-2 (Roland),etc.) anzuschalten, stellen Sie "Control Assign" (S. 33) wie folgt ein.

< ASSIGN1: ON >

TARGET:	VOCODER: HOLD
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	CONTROL1
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

VoiceTRANSFORM (Voice Transformer)

Mit dem Voice-Transformer können Sie der menschlichen Stimme oder auch einstimmigen Instrumenten durch die unabhängige Beeinflussung von Tonhöhe und Formanten eine Vielzahl neuer Charakteristiken geben.

EFFECT

Dieser Parameter schaltet den Voice Transformer Effekt ein/aus.

ROBOT

Schaltet die Robot Funktion an/aus. Bei aktivierter Funktion erhält die bearbeitete Stimme eine konstante Tonhöhe, unabhängig vom Eingangssignal.

CRMTC PITCH (chromatic pitch)

Zum Festsetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten. Der Regelbereich erstreckt sich von einer Oktave nach unten und drei Oktaven nach oben..

FINE PITCH

Zur Feineinstellung der Tonhöhe.

CRMTC FRMT (chromatic formant)

Zur Einstellung der Formanten für die Charakteristik der Stimme in Halbtonschritten.

FINE FRMT (fine formant)

Zur Feineinstellung der Formanten für die Charakteristik der Stimme.

MIX BAL (mix balance)
Regelt das Lautstärkeverhältnis zwischen Effekt und normaler Stimme.

WAH

Der Wah Effekt erzeugt durch Änderung des Ansprechverhaltens eines Filters einen charakteristischen Klang. Ist „Pedal Wah“ eingestellt, können Sie den Wah Effekt in Echtzeit über ein Expression Pedal o.ä. steuern, während bei „Auto Wah“ der Effekt automatisch erzeugt wird, und zwar entweder durch periodische Filterveränderungen oder durch Filterveränderungen in Abhängigkeit vom Eingangspegel.

EFFECT
Schaltet den Pedal Wah/Auto Wah Effekt ein/aus.

SELECT (effect select)
Wählt entweder Pedal Wah („WAH”) oder Auto Wah („AW”).

WAH (pedal wah):
Der Effekt funktioniert als Pedal Wah.

AW (auto wah):
Der Effekt funktioniert als Auto Wah.

< Wenn “WAH (pedal wah)” gewählt ist >
Der Wah Effekt kann mit dem Expression Pedal kontrolliert werden.

* *Einzelheiten unter “Anwendung von Control Assign” (S. 39).*

PEDAL
Hiermit wird die Position des Pedals eingestellt (Dieser Wert sollte allerdings vom Expresion Pedal gesteuert werden, um den Wah Effekt zu erzielen.

LEVEL
Hiermit wird die Lautstärke eingestellt.

< Wenn “AW (auto wah)” gewählt ist >
MODE
Selektion des Wah Modus.

LPF (low pass filter):
Erzeugt einen Wah Effekt über einen weiten Frequenzbereich .

BPF (band pass filter):
Erzeugt einen Wah Effekt in einem engen Frequenzbereich.

POLARITY
Mit diesem Parameter wird die Richtung bestimmt, in die der Filter das Eingangssignal entsprechend verändert.

UP:
Die Filterfrequenz steigt.

DOWN:
Die Filterfrequenz sinkt.

SENS (sensitivity)
Hiermit wird die Empfindlichkeit der Filteränderung bestimmt, d.h. wie schnell der Filter beginnt, sich in der Richtung zu ändern, die mit der Polarity-Einstellung angegeben wurde.

FREQ (frequency)
Regelt die Mittenfrequenz des Wah Effekts.

PEAK
Hier wird eingestellt, wie sich der Wah Effekt im Bereich der Mittenfrequenz auswirkt. Niedrigere Werte lassen den Effekt in einem weiten Bereich um die Mittenfrequenz herum wirksam werden, während größere Werte diesen Bereich einengen.

* *Bei einem Wert von „50“ wird ein „Standard Wah“ erzeugt.*

RATE
Hiermit wird die Frequenz des Auto Wah Effektes eingestellt.

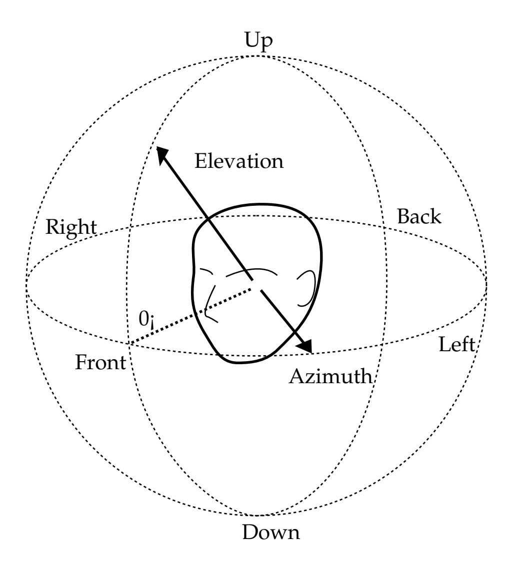
* *Wenn dieser Wert auf „BPM“ eingestellt wird, werden die Geschwindigkeits-Einstellungen dem Tempo von „Master BPM“ (S. 105) angepaßt. Somit können Sie das Effekt-Tempo dem Tempo des Songs anpassen. Sie können die BPM-Einstellung auf verschiedene Notenwerte justieren.*

DEPTH
Hiermit wird die Tiefe des Auto Wah Effektes eingestellt.

LEVEL
Regelt die Lautstärke.

Hinweise zu RSS

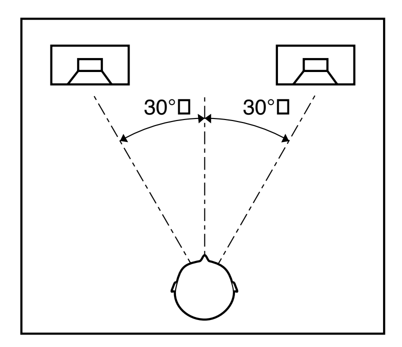
* *Im Delay RSS und Chorus RSS Algorithmus ist die räumliche Positionfestgelegrt, Azimuth und Elevation können hier nicht selbst eingestellt werden.*



< Wichtige Hinweise zu RSS >

RSS (Roland Sound Space) ist ein Effekt, der die Positionierung eines Sounds im dreidimensionalen Raum ermöglicht. Um das bestmögliche Ergebnis mit RSS zu erzielen, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

- Akustisch „tote“ Räume sind am besten geeignet.
- Bei den Lautsprecher-Boxen sind 1-Wege Systeme günstiger als Mehrweg Systeme.
- Die Boxen sollten größtmöglichen Abstand zu den Wänden haben.
- Stellen Sie die Boxen nicht zu weit auseinanderstehend auf.
- Die optimale Aufstellung entnehmen Sie untenstehender Grafik.



Kapitel 4

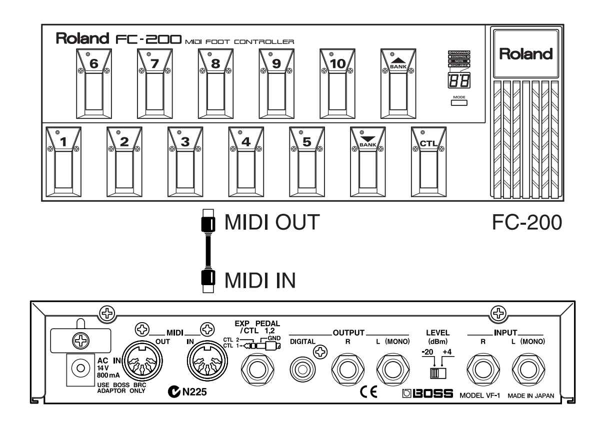
Kapitel 5. Verwendung von MIDI

** IEinzelheiten zu MIDI unter“Über MIDI” (S. 131).*

Der Einsatz von MIDI

Anwahl von Patches

Die Patchnummern des VF-1 ändern sich in Übereinstimmung mit den Programmwechsel-Meldungen, die von einem externen MIDI Gerät gesendet werden.
Wenn Sie die Effektsounds des VF-1 auf die Einstellungen externer MIDI Geräte abstimmen wollen, können sie die Entsprechung von MIDI Programmwechsel-Meldungen und Patchnummern des VF-1 mit der „Program Change Map“ (S. 124) einstellen.
Verbinden Sie die Geräte wie unten abgebildet. Beim, umschalten auf der Fußleiste wird eine Program Change Meldung an das VF-1 gesendet, und das VF-1 schaltet automatisch auf das dementsprechende Patch, um.



Folgende Program Change Werte sind von Werk aus eingestellt.

MIDI-Programm-Nummer	VF-1 Patch-Nummer
1	UA1
2	UA2
3	UA3
⋮	⋮
100	UA100
101	UB1
⋮	⋮
128	UB28

Wenn Sie ein Patch, das nicht in dieser Tabelle aufgeführt ist, per MIDI Fernbedienung anwählen möchten, müssen Sie die Einstellungen zur Program Change Map verändern. Einzelheiten dazu unter „Einstellen der Program Change Map“ (S. 124).

Das VF-1 kann “Bank Select messages” empfangen. Somit können alle Patches angewählt werden. Einzelheiten in der MIDI Implementation (S.136).

Control Change Messages empfangen

Über MIDI kann das VF-1 Kontrollwechsel-Meldungen zur Steuerung bestimmter Parameter während des Spielens empfangen. Stellen Sie mit „Control Assign“ die zu steuernden Parameter ein (S. 33).

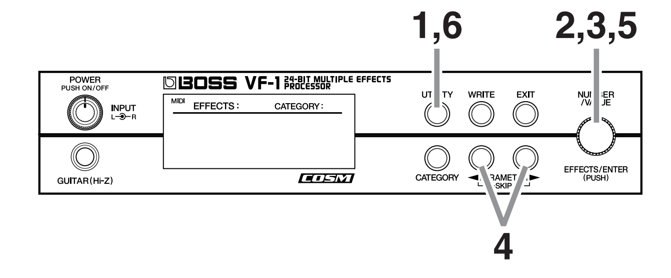
Datenübertragung

Einstellungen des VF-1 können als „Exclusive Messages“ an andere MIDI Geräte übertragen werden. Somit können zwei VF-1 Daten untereinander austauschen, oder Sounds per MIDI Bulk Dump auf einem Sequencer gesichert werden.

Einstellen der MIDI Utility Funktionen

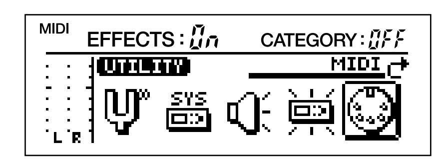
** Wenn Sie eine der folgenden Funktionen benutzen, lesen Sie die zu ihnen gehörenden Erläuterungen.*

MIDI PC MAP (MIDI program change map) (S. 124)
MIDI BULK DUMP (MIDI bulk dump) (S. 125)
MIDI BULK LOAD (S. 126)



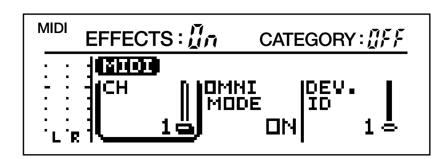
1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [NUMBER], um “MIDI” anzuwählen.

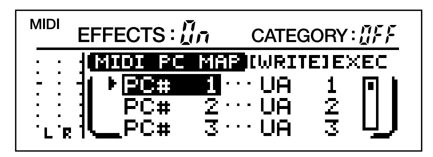


3. Drücken Sie [ENTER].

4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um den Cursor zu dem Parameter zu bewegen, den Sie verändern möchten.



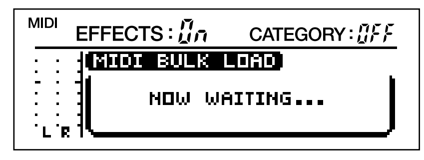
CH (MIDI Kanal) / OMNI MODE
DEV. ID (Device ID)



MIDI PC MAP (Program change map)



MIDI BULK DUMP (Bulk dump) (S. 125)



MIDI BULK LOAD (Bulk load) (S. 126)

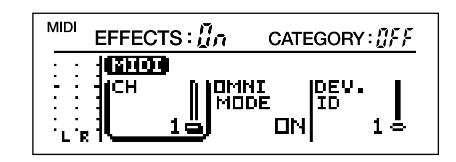
5. Drehen Sie [VALUE], um die Einstellungen zu Verändern. Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.

6. Drücken Sie [UTILITY], um zum Play Modus zurückzukehren.

* *Wenn Sie [EXIT] in Schritt 6 drücken, gelangen Sie zu Schritt 2 . Wenn Sie [EXIT] nochmal drücken kommen Sie zum Play Modus.*

Einstellen des MIDI Kanals

CH (MIDI channel): 1–16

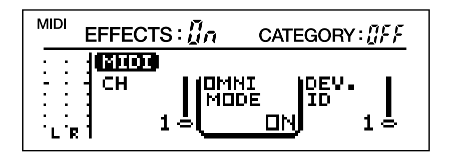


Einstellen des MIDI Kanals zur Übertragung von MIDI Daten.
Wählen Sie den gleichen Kanal am Gerät, das an das VF-1 angeschlossen ist.

* *Ab Werk ist beim VF-1 MIDI Kanal 1 eingestellt.*

Einstellen des Omni Mode

OMNI MODE: OFF, ON



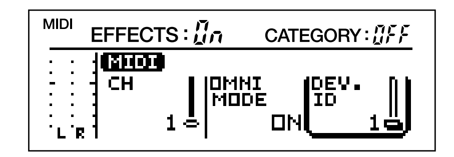
Bei eingeschaltetem OMNI-Modus werden ungeachtet der MIDI-Kanal-Einstellung auf allen Kanälen MIDI-Daten empfangen.

* *Auch wenn der OMNI-Modus eingeschaltet ist, werden „System Exclusive" Meldungen nur auf dem Kanal empfangen, der dem eingestellten MIDI Kanal entspricht (d.h. nur bei Übereinstimmung der „Device ID").*

* *Werkseitig ist „OMNI On" eingestellt.*

Einstellen der Device ID

DEV. ID (Device ID): 1–32



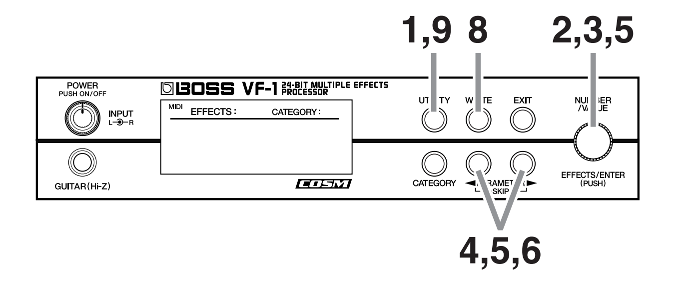
Hiermit wird die „Device ID" eingestellt, die für die Ausgabe und den Empfang von Exclusiv-Meldungen benutzt wird.

* *Die „Device ID" ist werkseitig auf „1" eingestellt.*

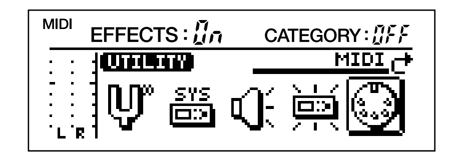
Program Change Map Einstellungen

Wenn Sie die Patches des VF-1 mit einem externen MIDI Gerät, umschalten, können Sie hier jeder Program Change Nummer eine Patchnummer zuordnen. Das Patch wird aufgerufen sobald die Program Change Nummer vom externen Gerät gesendet wird.

Vorgehensweise

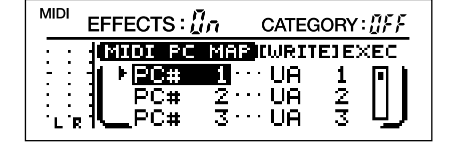


1. Drücken Sie [UTILITY].
2. Drehen Sie [NUMBER], um “MIDI” anzuwählen.



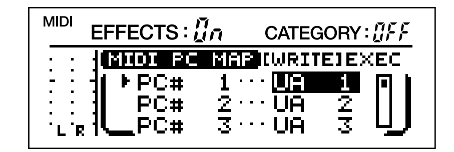
3. Drücken Sie [ENTER].
4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um “MIDI PC MAP” anzuwählen.
5. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um den Cursor zur Program Change Nummer (PC#) zu bewegen. Drehen Sie [VALUE], um die gewünschte Program Change Nummer anzuwählen.

Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten, während sie mit [NUMBER] drehen.



6. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um den Cursor zur Patchnummer zu bewegen. Drehen Sie [VALUE], um das Patch auszuwählen, das mit der in Schritt 5 eingestellten Nummer aufgerufen werden soll.

Die Zahlen ändern sich in Zehnerschritten, wenn Sie [CATEGORY] gedrückt halten während sie mit [NUMBER] drehen.



7. Wiederholen Sie die Schritte 5-6, um weitere Einstellungen vorzunehmen.
8. Drücken Sie [WRITE], um die Program Change Map Einstellungen zu sichern.

Die Einstellungen werden erst durch Drücken von [WRITE] aktiviert.

9. Drücken Sie [UTILITY], um zum Play Modus zurückzukehren.



Schalten Sie niemals den Strom aus, während das Display „KEEP POWER ON !” anzeigt. Wird der Strom während dieser Anzeige ausgeschaltet, kann es zu Fehlfunktionen oder Datenverlust führen.

* *Wenn Sie [EXIT] in Schritt 7 drücken, gelangen Sie zu Schritt 2. Wenn Sie [EXIT] nochmal drücken kommen Sie zum Play Modus.*

Übertragen von VF-1 Daten (Bulk Dump)

Das VF-1 kann „Exclusive“ Meldungen dazu verwenden, seine Einstellungen in ein anderes VF-1 zu übertragen. oder sie in ein Speichergerät wie z.B. einen Sequencer zu kopieren. Eine solche Übertragung von Daten nennt man „Bulk Dump“, während der Empfang dieser Daten „Bulk Load“ genannt wird.

Folgende Daten können übertragen werden. Sie können zwischen vier Mengen der Datenübertragung wählen.

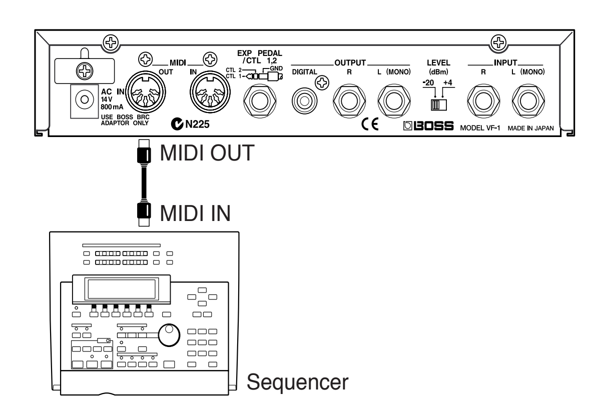
ALL:	Alle Inhalte von UTILITY und PATCH
UTILITY:	Utility Parameter
PATCH:	Alle User Patches
TEMP:	Der Inhalt des zur Zeit angewählten Patches.

Anschlüsse

Sichern von Daten auf einen Sequencer

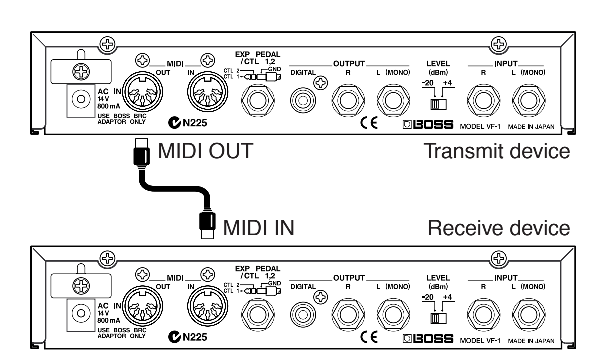
Machen sie folgende Anschlüsse, und stellen Sie den Sequencer auf den Empfang von „Exclusive“ Meldungen ein. (S. 132).

* *Einzelheiten zur Bedienung des verwendeten Sequencers entnehmen Sie bitte dem dazugehörigen Handbuch.*

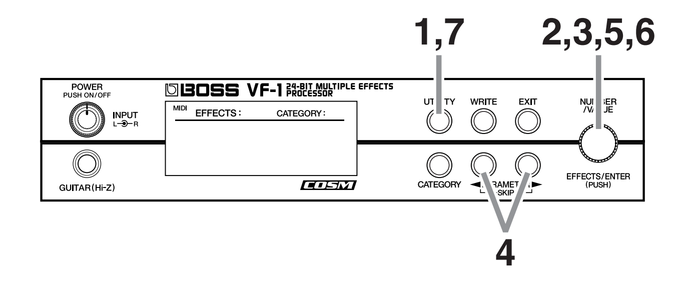


Kopieren von Daten auf ein anderes VF-1

Machen Sie folgende Anschlüsse, und stellen Sie beide Geräte auf dieselbe „Device ID“ (S. 123).

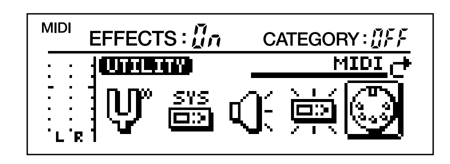


Vorgehensweise zur Datenübertragung



1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [NUMBER], um “MIDI” anzuwählen.



3. Drücken Sie [ENTER].

4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um “MIDI BULK DUMP” anzuwählen.



5. Drehen Sie [VALUE], um die Daten, die sie übertragen wollen, anzuwählen.

6. Drücken Sie [ENTER], um den Bulk Dump auszuführen. Die Meldung “Bulk Dump...” wird während der Übertragung im Display angezeigt. Am Ende der Übertragung erscheint “Complete!”im Display, danach erscheint das vorher angewählte Fenster.

7. Drücken Sie [UTILITY], um zum Play Modus zurückzukehren.

* *Wenn Sie [EXIT] drücken, gelangen Sie zu Schritt 2 . Wenn Sie [EXIT] nochmal drücken kommen Sie zum Play Modus.*



Während eines Bulk Dumps ignoriert das VF-1 sämtliche Regler-Bedienungen.

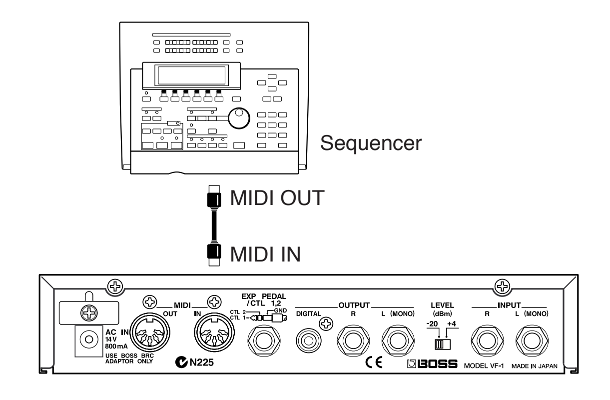
Empfangen von Daten (Bulk Load)

Daten, die vom VF-1 an einen Sequencer gesendet wurden, können logischerweise wieder zurückgesendet, oder auch an ein anderes VF-1 gesendet werden. Diesen Vorgang nennt man Bulk Load.

Anschlüsse

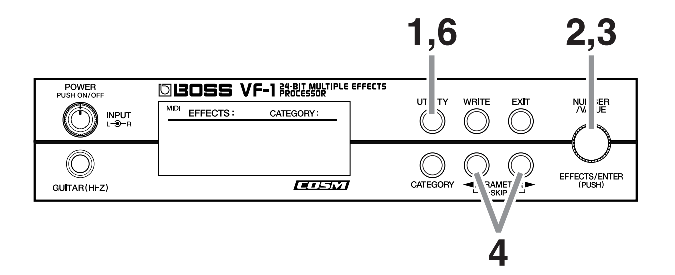
Verbinden Sie die Geräte wie abgebildet.

* *Stellen Sie dieselbe Device ID wie bei der Übertragung vom VF-1 zum Sequencer ein.*



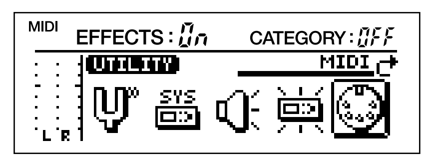
* *Einzelheiten zur Bedienung des verwendeten Sequencers entnehmen Sie bitte dem Handbuch des Sequencers.*

Vorgehensweise zum Datenempfang



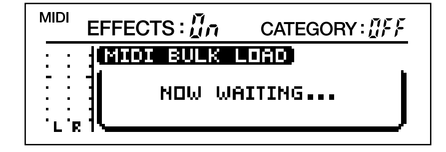
1. Drücken Sie [UTILITY].

2. Drehen Sie [NUMBER], um “MIDI” anzuwählen



3. Drücken Sie [ENTER].

4. Benutzen Sie PARAMETER [◄][►], um “MIDI BULK LOAD” anzuwählen



5. Übertragen Sie die Daten vom Sequencer oder einem anderen VF-1.

* *Während der Datenübertragung erscheint “NOW RECEIVING...” im Display. Am Ende der Übertragung erscheint “Complete!”im Display, danach erscheint das vorher angewählte Fenster.*

* *Wenn das VF-1 MIDI Daten empfängt leuchtet die MIDI-Anzeige (S. 18).*

* *Es können nur Daten von Geräten mit derselben Device ID empfangen werden.*

6. Drücken Sie [UTILITY], um zum Play Modus zurückzukehren.



Während eines Bulk Dumps ignoriert das VF-1 sämtliche Funktionen der Regler.

* *Wenn Sie [EXIT] drücken, gelangen Sie zu Schritt 2 . Wenn Sie [EXIT] nochmal drücken, erreichen Sie den Play Modus.*

Kapitel 6. Anhang

Der Digital-Ausgang des VF-1

Das VF-1 hat einen koaxialen Digitalausgang (DIGITAL OUT).
Dieser Abschnitt erklärt, wie man das VF-1 mit anderen Geräten über den DIGITAL OUT verbindet, und enthält nähere Angaben zur Art des Digitalsignals, das vom VF-1 ausgegeben wird.

Digital Output-Signal

Das VF-1 überträgt ein EIAJ CP-1201 bzw. ein S/P DIF-Digital Audiosignal.

● Über das EIAJ CP-1201 Format

Dies ist ein Format der Electric Industries Association of Japan für Verbindungen digitaler Audio Geräte.

● Über das S/P DIF Format

S/P DIF, Abkürzung für Sony/Philips Digital Interface Format, ist ein Standard zum Senden und Empfangen von Stereo-Digitalsignalen.

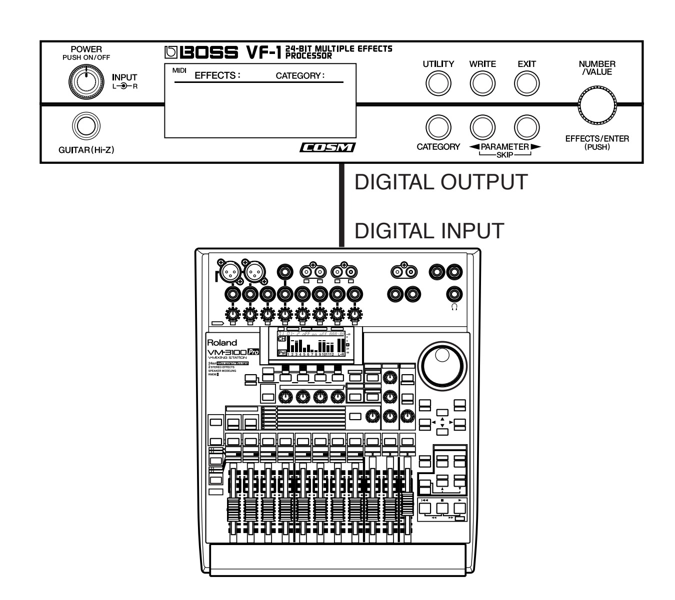
Verbinden des VF-1 mit einem digitalen Gerät

Benutzen Sie ein Video Kabel (75 Ω unsymmetrisch).



Schalten Sie den Strom des VF-1 aus, bevor Sie die Geräte miteinander verbinden. Es kann ansonsten zu Fehlfunktionen des VF-1 führen.

Beispiel-Verbindung: VF-1 und VM-3100 Digital Mixer



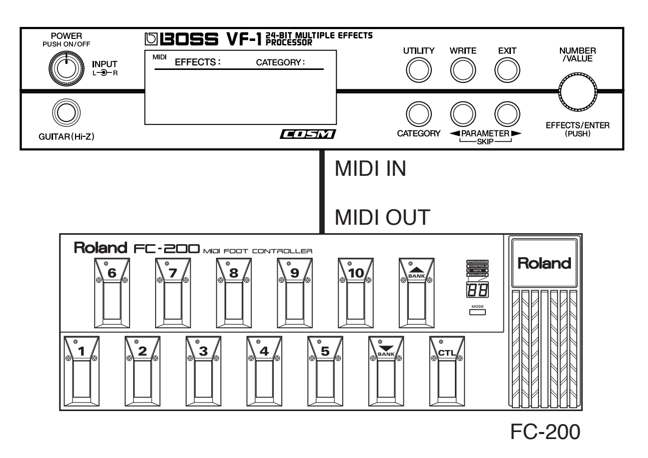
Digital OUT Daten

Format:	EIAJ CP-1201, S/P DIF
Anschluß:	koaxial
Elektr. Charakteristik:	RS-422A
Impedanz:	75 Ω unsymmetrisch

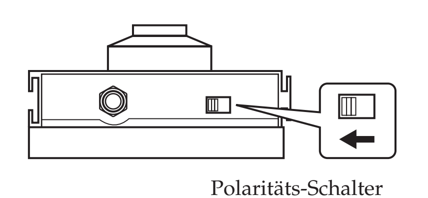
VF-1 in Verbindung mit FC-200

Wenn Sie einen FC-200 MIDI foot controller (optional) an das VF-1 anschließen, können Pedalfunktionen vom FC-200 übernommen werden. Dieser Abschnitt enthält alle Informationen über die Verbindung von VF-1 und FC-200.

VF-1 und FC-200-Anschlüsse



* *IWenn Sie noch einen zusätzlichen Fußtaster zur Parametersteuerung benutzen möchten, schließen Sie einen BOSS FS-5U (optional) an die Mode Buchse des FC-200 an.*
* *Wenn Sie einen Fußtaster (FS-5U; optional) an die CONTROL 1/2 Buchse anschließen, stellen Sie die „polarity switch" wie unten abgebildet ein. Wenn dieser Schalter nicht in der richtigen Position steht, kann der Fußtaster nicht richtig funktionieren.*



Polaritäts-Schalter

Auswählen von Patches vom FC-200

Sie können VF-1 Patches vom FC-200 anwählen. Gehen Sie wie folgt vor.

VF-1: Play mode aufrufen

FC-200: Program Change mode aufrufen

* *Stellen Sie beide Geräte auf denselben MIDI Kanal ein. Werkseitig ist Kanal "1" eingestellt.*

* *Wenn sich das VF-1 nicht im Play mode (S. 17) befindet, Drücken Sie mehrmals [EXIT] um zum Play Mode zu gelangen.*

Korrespondenz zwischen VF-1 Patch Nummern und FC-200 Programm Nummern

Die FC-200 Programm-Nummern sind identisch mit den Patchnummern in der VF-1 MIDI program change map (S. 124). Wenn Sie Nummern am FC-200 umschalten, wird das VF-1 auf das Patch mit derselben Programmnummer umschalten.

* *Werkseitig ist die Program Change Map des VF-1 folgendermaßen eingestellt.*

MIDI-Programm-Nummer	VF-1 Patch-Nummer
1	UA1
2	UA2
3	UA3
⋮	⋮
100	UA100
101	UB1
⋮	⋮
128	UB28

Über die Program Change Nummern des FC-200

Die FC-200 Program change Nummern (1–128) setzen sich zusammen aus der Programm Nummer (1–10) und der Bank Nummer (0–12).

Die Bänke 0–12 entsprechen den folgenden Programmnummern.

Bank	0	1	2	9	10	11	12
Programm Nr.	0	10	20	90	100	110	120

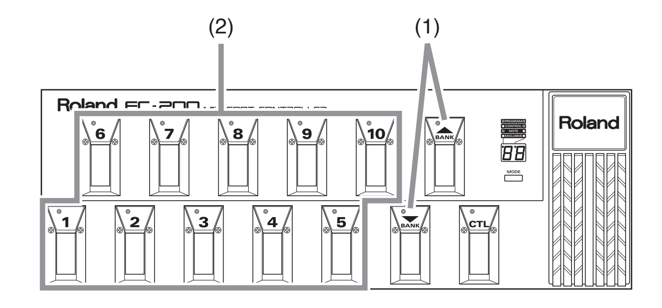
Die Nummern 1–10 entsprechen den folgenden Programmnummern.

Nummer	1	2	3	9	10
Programm Nr.	1	2	3	9	10

Wenn z.B. die Bank=1 und die Nummer=2 ist, ergibt sich die Programmnummer 10+2=12.
Bei Bank=2 und Nummer=10 ergibt sich die Programmnummer 20+10=30.

FC-200 Anwendung

Nachfolgend wird beschrieben, wie Sie über die Bank- und Number Pedale des FC-200 die VF-1 Patches anwählen.



(1) Anwahl der Bank.

Bei jedem Drücken eines Bank Pedals (UP/DOWN) wird die Bank gewechselt und im Display angezeigt. Wenn Sie das Pedal aufwärts (UP) drücken, wird die nächsthöhere Bank angewählt; wenn Sie das Pedal abwärts (DOWN) drücken, wird die nächsttiefere Bank angewählt;

* *Die Programmnummern ändern sich nicht schon beim Wechsel der Bank Nummer, sondern erst bei der nächsten Anwahl einer Programmnummer.*

(2) Anwahl der Nummer.
Drücken Sie ein Number Pedal (1 – 10). Die entsprechende Anzeige leuchtet, und die Programmnummer wird gewechselt. Gleichzeitig verändert sich auch die VF-1 Patchnummer.

* *Falls Sie danach eine Programmnummer aus der gleichen Bank anwählen wollen, braucht die Bank nicht neu eingestellt zu werden.*
* *Es ist auch möglich, die Programmnummern nur durch Anwahl einer anderen Bank zu wechseln oder die Number Pedale als numerische Tasten zur Anwhl einer Bank zu verwenden. Einzelheiten dazu entnehmen Sie dem Handbuch des FC-200.*

Control Assign mit dem FC-200

Verwendung des Control Pedals

Bei Betätigung des Control Pedals des FC-200 werden Control Change Meldungen (Controller 80) vom FC-200 gesendet.
Das VF-1 empfängt diese Control Changes als eine der für jedes Patch eingestellten „Control Assign Sources“ und steuert die entsprechenden Zielparameter.

* *Das CTL Pedal kann im “Program change mode” oder “Control change mode” des FC-200 benutzt werden.*

Wenn Sie die folgenden Control Assign Einstellungen vornehmen, können Sie mit dem Control Pedal das Stimmgerät des VF-1 ein/ausschalten (TUNER ON/OFF).

TARGET:	TUNER ON/OFF
TARGET MIN:	OFF
TARGET MAX:	ON
SOURCE TYPE:	MIDI-80
SOURCE MODE:	TOGGLE
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

Einzelheiten unter „Controller Parameter in Echtzeit“ (S. 33).

Verwendung des Expression Pedals

Bei Betätigung des Expression-Pedals des FC-200 werden Control Change Meldungen (Controller Nr. 7) vom FC-200 gesendet.
Das VF-1 empfängt diese Control Changes als eine der für jedes Patch eingestellten „Control Assign Sources“ und steuert die entsprechenden Zielparameter.

* *Das Pedal kann im “Program Change mode”, “Control Change mode”, oder “Note mode” des FC-200 benutzt werden*

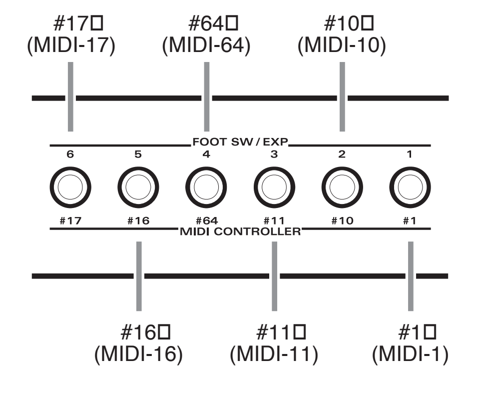
Wenn Sie die folgenden Control Assign Einstellungen vornehmen, können Sie mit dem Expression Pedal des FC-200 den Ausgangspegel (Master Level) steuern.

TARGET:	MASTER: MASTER LEVEL
TARGET MIN:	0
TARGET MAX:	100
SOURCE TYPE:	MIDI-7
SOURCE MODE:	NORMAL
SOURCE MIN:	0
SOURCE MAX:	127

Einzelheiten unter „Controller Parameter in Echtzeit“ (S. 33).

Verwendung der FOOT SW/EXP Buchse

Bei Anschluß eines separat erhältlichen Fußschalters oder Expression Pedals an die FOOT SW/EXP Buchse des FC-200 können Sie hiermit Control Change Meldungen der für jede Buchse angegebenen Controller-Nr. übertragen.
Das VF-1 empfängt diese Control Changes als eine der für jedes Patch eingestellten „Control Assign Sources“ und steuert die entsprechenden Zielparameter.
Die Controller Nummern für die einzelnen FC-200 Buchsen sind wie folgt.



* *Stellen Sie “SOURCE TYPE” auf (MIDI-*).*

* *Diese lassen sich im “Program Change mode”, “Control Change mode” oder “Note mode” des FC-200 verwenden.*

Der Typ und das Timing der über die FOOT SW/EXP Buchse übertragenen Meldungen ist abhängig vom angeschlossenen Gerätetyp. Verwenden Sie den für Sie geeigneten Fußschalter oder Gerätetyp.

Bei Anschluß eines FS-5L Fußschalters

Wenn Sie den Schalter betätigen wird eine „On“ Meldung (maximaler Wert) übertragen. Bei erneutem Drücken des Schalters wird eine „OFF“ Meldung (Minimaler Wert gesendet. Die Pedalanzeige leuchtet bei aktiviertem Pedal.

Bei Anschluß eines FS-5U Fußtasters

Wenn Sie den Schalter betätigen wird eine „On“ Meldung (maximaler Wert) übertragen. Bei Loslassen des Tasters wird eine „OFF“ Meldung (Minimaler Wert gesendet.

Bei Anschluß eines EV-5 Expression Pedals

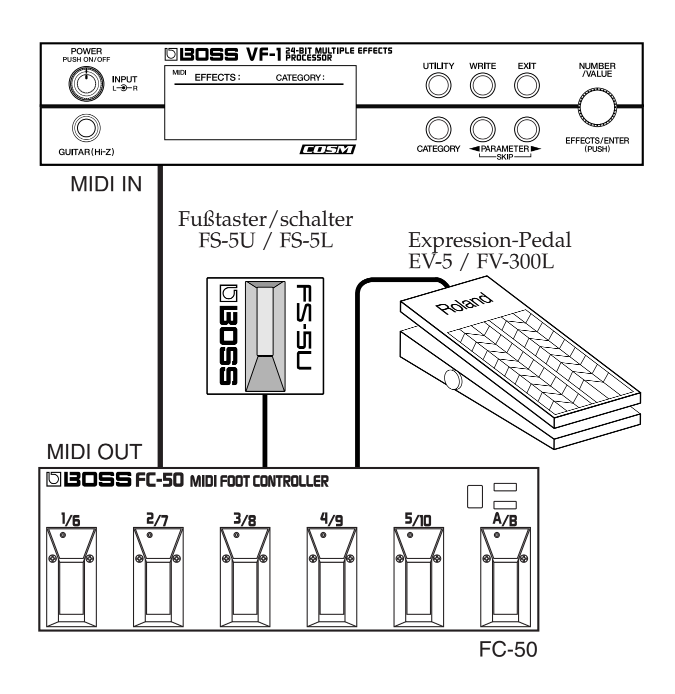
Wenn Sie das Expression Pedal betätigen, geben die übertragenen Meldungen kontinuierlich die aktuelle Pedal-Position (vom minimalen zum maximalen Wert) an.

VF-1 in Verbindung mit FC-50

Wenn Sie einen FC-50 MIDI Foot Controller (optional erhältlich) anschließen, können Sie das VF-1 vom Pedal aus steuern.

Verbinden von VF-1 und FC-50

Verbinden Sie die Geräte wie dargestellt.



* *Das VF-1 und FC-50 sind in der gleichen Art wie das VF-1 und FC-200 verbunden. Einzelheiten unter “VF-1 und FC-200 Anschlüsse” (S.127).*

Steuern des VF-1 mit dem FC-50

Wenn das FC-50 mit dem VF-1 verbunden ist können folgende Funktionen vom FC-50 gesteuert werden.

Anwahl von Patches mit dem FC-50

Sie können VF-1 Patches vom FC-50 anwählen. Gehen Sie wie folgt vor.

1. Einstellen des MIDI Kanals von FC-50 und VF-1. (S.123)
2. Einstellen der Program Change Map des VF-1. (S.124)

* *Weitere Einzelheiten dazu entnehmen Sie dem Handbuch des FC-50.*



Wenn Sie einen FS-5U Taster an die Bank Shift Buchse (UP/ DOWN) des FC-50 anschließen, können Sie jedes Patch der Program Change Map des VF-1 anwählen. Einzelheiten dazu entnehmen Sie dem Handbuch des FC-50.

Verwendung eines Expression Pedals angeschlossen an das FC-50 um Parameter in Echtzeit zu steuern

Nehmen Sie hierfür folgende Einstellungen an FC-50 und VF-1 vor.

1. Einstellen des MIDI Kanals von FC-50 und VF-1. (S.123)
2. Einstellen von Control Assign am VF-1. (S. 33)

* *Weitere Einzelheiten dazu entnehmen Sie auch dem Handbuch des FC-50.*

Über MIDI

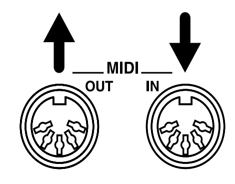
MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface" und ist ein weltweiter Standard für die Übertragung digitaler Spieldaten zwischen elektronischen Musikinstrumenten, die einen MIDI-Anschluß besitzen. Jedes so ausgestattete Gerät ist in der Lage, einem anderen MIDI Gerät Daten zu übermitteln, die von diesem verwertet werden können, auch wenn es Geräte verschiedener Hersteller sind.
Mit MIDI werden Spieldaten wie das Drücken siner Taste oder eines Pedals als „MIDI Messages" (MIDI Meldungen) übertragen.

Übertragen und Empfangen von MIDI Meldungen

Zunächst soll kurz erläutert werden, wie MIDI Meldungen gesendet und empfangen werden.

MIDI-Anschlüsse

Zur Übertragung von MIDI Meldungen gibt es die folgenden Anschlüsse, deren Verbindung über MIDI Kabel erfolgt:

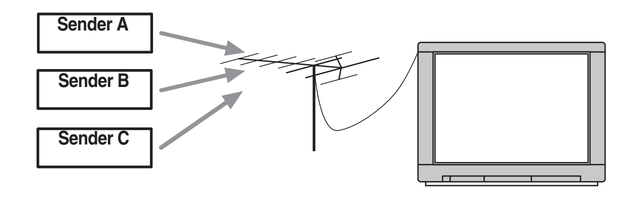


MIDI IN: Über diesen Anschluß werden Meldungen eines anderen MIDI Gerätes empfangen.

MIDI OUT: Über diesen Anschluß werden Meldungen an ein anderes MIDI Gerätes gesendet.

MIDI Kanäle

Das Konzept der MIDI-Kanäle erlaubt es, über ein einziges MIDI-Kabel mehrere Geräte unabhängig voneinander zu kontrolieren.
Das Prinzip der MIDI-Kanäle ist vergleichbar dem der Fernseh-Kanäle. Das Wählen der Kanäle bei einem Fernsehgerät ermöglicht den Zugriff auf eine Vielfalt von Programmen. Man empfängt das Programm eines bestimmten Fernsehsenders, sobald der am TV-Gerät eingestellte Kanal mit dem des Senders übereinstimmt.



Es gibt sechzehn MIDI-Kanäle (1-16), und MIDI Meldungen werden von demjenigen Gerät empfangen, dessen MIDI-Kanal mit dem des sendenden Gerätes übereinstimmt.

* *Wenn der Modus OMNI ON eingeschaltet ist, werden Daten unabhängig von dem eingestellten Kanal auf allen MIDI-Kanälen empfangen. Sofern Sie nicht einen bestimmten MIDI-Kanal ansteuern müssen, können Sie OMNI ON aktiviert lassen.*

Die vom VF-1 verwendeten MIDI Meldungen

Die vielen verschiedenen MIDI-Meldungen ermöglichen die Übertragung eines sehr großen Bereiches von Information. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von „MIDI Messages“: Meldungen, die von jedem einzelnen MIDI-Kanal separat übertragen werden (Channel Messages), und Meldungen, die ohne Bindung an einen Kanal übermittelt werden und die das ganze System betreffen (System Messages).

Channel Messages

Diese Meldungen, die für die meisten Steuerungsvorgänge verantwortlich sind, dienen der Übermittlung von Spiel-daten. Mit den Einstellungen am empfangenen Gerät wird bestimmt, wie es auf die eingehenden Meldungen reagiert.

Program Change messages

Diese Meldungen dienen im allgemeinen dazu, die Sounds auszuwählen, wofür Programmwechsel-Nummern im Bereich von 1 bis 128 zur Verfügung stehen.

Control Change messages

Diese Meldungen werden verwendet, um die Ausdrucksfähigkeit des Spiels zu erhöhen. Jeder einzelnen Meldung entspricht eine Controller Nummer, und am empfangenen Gerät wird eingestellt, welchen Klangparameter die einzelnen Controller Nummern jeweils steuern.

System Messages

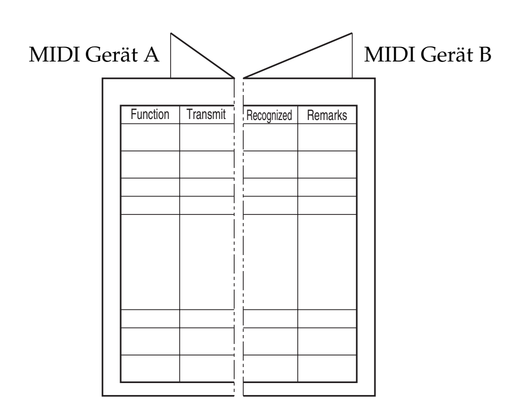
Hierzu gehören Exclusive-Meldungen, Synchronisations-Meldungen und Meldungen, die für das korrekte Funktionieren eines MIDI Systems sorgen. Exclusive Meldungen werden am meisten vom VF-1 benutzt.

Exclusive Messages

Exclusive-Meldungen leiten Informationen weiter, die sich auf die eigenen Sounds im Gerät oder sonstige gerätespezifischen Dinge beziehen. Im allgemeinen können solche Meldungen nur zwischen identischen Modellen desselben Herstellers ausgetauscht werden. Man kann jedoch Exclusive-Meldungen auch dazu benutzen, die einstellungen für Effektprogramme in einen Sequencer zu übertragen oder derartige Daten in ein anderes VF-1 zu transferieren.

MIDI-Implementationsabelle

Die MIDI Implementations-Tabelle gibt Auskunft darüber, welche MIDI-Meldungen das betreffende Gerät prinzipiell senden und empfangen kann. Vergleicht man die Tabellen von zwei Geräten miteinander, kann man auf einen Blick feststellen, welche Meldungen zwischen ihnen ausgetauscht werden können.



Wiederherstellen der Werkseitigen Einstellungen (Factory Reset)

Sie können die Werkseitigen Einstellungen wieder aufrufen. Diesen Vorgang nennt man “Factory Reset”.



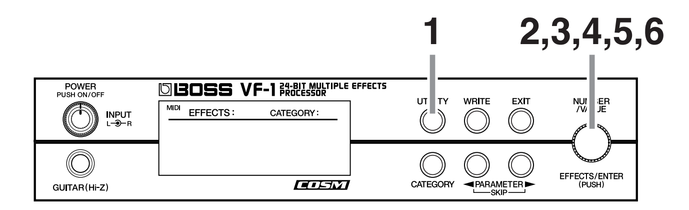
Bei einem Factory Reset werden alle bisherigen Daten überschrieben. Wenn Sie einige Sounds sichern möchten, dann benutzen Sie die Funktion Bulk Dump (S. 125) um die Daten auf einem externen MIDI Gerät zu sichern.

Folgende Arten des Factory Reset sind möglich.

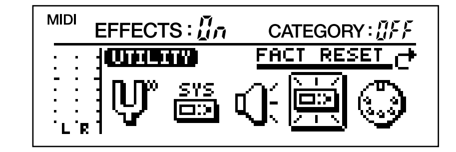
ALL:
Alle Daten werden mit den Werkseinstellungen überschrieben.

UTILITY:
Alle Utility Daten werden mit den Werkseinstellungen überschrieben.

PATCH:
Alle User Bank Patches (UA01–100, UB01–100) werden mit den Werkseinstellungen überschrieben.



1. Drücken Sie [UTILITY].



2. Drehen Sie [VALUE] um “FACT RESET” anzuwählen.

3. Drücken Sie [ENTER].

4. Drehen Sie [NUMBER] um die zu initialisierende Datenmenge anzuwählen.



5. Drücken Sie [ENTER].

Im Display erscheint „Are You Sure“. Hier muß dieser Vorgang nochmal bestätigt werden.



Um Factory Reset abzubrechen, drücken Sie [EXIT].

6. Bei drücken von [ENTER] wird Factory Reset ausgeführt.

Wenn der Vorgang beendet ist, erscheint „Complete“ im Display und das Gerät kehrt zum Play Modus zurück.



Schalten Sie niemals den Strom aus, während das Display „KEEP POWER ON !” anzeigt. Wird der Strom während dieser Anzeige ausgeschaltet, kann es zu Fehlfunktionen oder Datenverlust führen.

Fehlersuche

Falls Sie keinen Sound hören oder ein anderes Problem während der Bedienung auftritt, versuchen sie es zunächst mit einem der folgenden Tips. Falls dies nicht zu einer Lösung führt, wenden Sie sich bitte an Ihren Roland/BOSS-Vertragspartner.

Kein Sound/Lautstärke zu niedrig

❏ **Sind die Verbindungskabel defekt?**
Versuchen sie es mit einem anderen Kabelsatz.

❏ **Benutzen Sie ein Verbindungskabel mit Widerstand?**
Benutzen Sie ein Verbindungskabel mit Widerstand.

❏ **Ist das VF-1 mit allen anderen Geräten verbunden?**
Prüfen sie, ob alle Verbindungen mit anderen Geräten in Ordnung sind (S.14)

❏ **Sind die angeschlossenen Verstärker/Mixer ausgeschaltet bzw. ist deren Lautstärke heruntergeregelt?**
Überprüfen Sie die Verstärker- bzw. Mixer-Einstellungen.

❏ **Ist der Input-Regler zu niedrig eingestellt?**
Regeln sie den Input-Regler entsprechend (S.17)

❏ **Ist EFFECTS OFF eingestellt?**
Wenn bei EFFECTS die Einstellung “MUTE” gewählt wurde, bleibt der Ausgang bei Effects OFF geschlossen. (S.22, 43)

❏ **Sind die einzelnen Effekte korrekt eingestellt?**
Prüfen Sie mit der Funktion „Meter“ den Ausgangspegel jedes einzelnen Effektes. Erfolgt bei einem Effekt keine Anzeige, überprüfen Sie die Einstellungen für diesen Effekt.

❏ **Ist LEVEL oder FOOT LEVEL auf “0” eingestellt?**
Stellen Sie MASTER und FOOT LEVEL auf entsprechende Werte. (S.105)

❏ **Wurde der Parameter „Master Level”über die Controller-Zuweisung als Zielparameter bestimmt?**
Stellen Sie den Controller entsprechend ein. (S.33)

Der Sound ist verzerrt

❏ **Ist der Eingangspegel richtig eingestellt?**
Stellen Sie [INPUT L/R] auf einen geeigneten Wert. (S.17)

❏ **Ist jeder Effekt korrekt eingepegelt?**
Benutzen Sie die Level Anzeige (S.31) um den Ausgangspegel von jedem Effekt zu überprüfen.
Ist der Ausgangspegel zu hoch, regeln Sie die Effektparameter neu.

❏ **Sind die Pegel der angeschlossenen Geräte zu hoch?**
Stellen Sie die Pegel der Geräte auf einen geeigneten Wert.

Direkt- und Effektsound werden nicht wie eingestellt ausgegeben.

❏ **Ist DIRECT MIX auf “OFF” eingestellt?**
Wenn DIRECT MIX auf “OFF” eingestellt ist, wird der Direktsound nicht ausgegeben. Nur der Effektsound ist hörbar.
Stellen Sie DIRECT MIX (S. 46) im Global Sound Setting auf “PATCH”.

Die Patch Nummer ändert sich nicht

❏ **Wird etwas anderes als der „Play Modus“ im Display angezeigt?**
Außerhalb des Play Modus können Patches nicht gwechselt werden. Drücken Sie [EXIT] ein- oder zweimal um zum Play Modus zurückzukehren.

Das Pedal, angeschlossen an der CTL 1/2 Buchse, schaltet keine Patches um

❏ **Wird etwas anderes als der „Play Modus“ im Display angezeigt?**

Außerhalb des Play Modus können Patches nicht gwechselt werden. Drücken Sie [EXIT] ein- oder zweimal um zum Play Modus zurückzukehren.

❏ **Ist das VF-1 auf “CATEGORY On” eingestellt?**
Wenn das Display im Play Modus “CATEGORY On” anzeigt, werden Patches derselben Kategorie aufeinanderfolgend aufgerufen. Drücken von [EXIT] im Play Modus wechselt zu “CATEGORY OFF” und Sie können die gewünschten Patches zwischen “NUMBER U/D MIN”und “NUMBER U/D MAX” aufrufen.

❏ **Wurde die Patchauswahl richtig eingestellt?**
Überprüfen Sie die Angaben für “NUMBER UP/DOWN” und “NUMBER U/D MAX”. (S.43)

❏ **Wurde die Funktion der CTL 1/2 Buchse richtig eingestellt?**
Stellen Sie die Funktion der CTL 1/2 Buchse entweder auf “NUMBER UP” oder “NUMBER DOWN.” (S. 44)

Die über „Control Assign“ bestimmten Parameter lassen sich nicht steuern

❏ **Wenn Sie einen Fußschalter/taster an die CTL 1,2 angeschlossen haben , überprüfen Sie ob für diesen Anschluß die Controller Zuweisung auf “ASSIGNABLE” eingestellt ist. (S.44)**

❏ **Ist der Wert für “Source“ bei Control Assign richtig eingestellt?**
Vergewissern Sie sich, dass für “SOURCE TYPE” und “SOURCE MODE” die richtigen Werte für die „Steuerquelle“ (foot switch, expression pedal), die an der CTL 1,2 Buchse angeschlossen ist, eingestellt sind. (S.34)

❏ **Bei der Benutzung von MIDI Control Parametern**
Vergewissern Sie sich, ob an beiden Geräten derselbe MIDI Kanal eingestellt wurde. (S.123)
Überprüfen Sie, ob die Controllernummern übereinstimmen. (S.34)

Kein Empfang von MIDI-Meldungen

❏ **Sind die MIDI-Kabel defekt?**
Versuchen Sie es mit anderen MIDI-Kabeln.

❏ **Ist das VF-1 korrekt mit anderen MIDI-Geräten verbunden?**
Prüfen Sie die Verbindungen mit anderen Geräten.

❏ **Stimmen die MIDI-Kanäle beider Geräte überein?**
Vergewissern Sie sich, daß die MIDI-Kanäle beider Geräte übereinstimmen (S.124)

❏ **Stimmen die Device ID´s beider Geräte überein?**
Vergewissern Sie sich, daß die Device ID´s beider Geräte übereinstimmen . (S.123)

Fehlermeldungen

MIDI FORMAT ERR!

Grund: Das Format der MIDI Exclusive Meldung, die empfangen wurde, ist nicht in Ordnung.

Abhilfe: Überprüfen sie die Daten, die übertragen wurden und starten Sie einen neuen Versuch. Überprüfen Sie, ob die MIDI Verbindungen korrekt sind.

CHECK SUM ERROR!

Grund: Die empfangene Exclusiv-Meldung-Datenkette besitzt eine falsche Prüfsumme.

Abhilfe: Überprüfen sie die Daten, die übertragen wurden und starten Sie einen neuen Versuch. Überprüfen Sie, ob die MIDI Verbindungen korrekt sind.

MIDI RXBUF ERR!

Grund: Eine große MIDI-Datenmenge wurde in kurzer Zeit übertragen, und konnte vom VF-1 nicht verarbeitet werden.

Abhilfe: Vergewissern Sie sich, dass vom anderen Gerät keine große MIDI-Datenmengen in kurzer Zeit übertragen werden.

MIDI RX ERROR!

Grund 1: Eine große MIDI-Datenmenge wurde in kurzer Zeit übertragen, und konnte vom VF-1 nicht verarbeitet werden.

Abhilfe 1: Vergewissern Sie sich, dass vom anderen Gerät keine große MIDI-Datenmengen in kurzer Zeit übertragen werden.

Grund 2: Ist das MIDI Kabel im MIDI IN richtig verbunden und funktionstüchtig?

Abhilfe 2: Überprüfen Sie die MIDI Kabelverbindungen.

24-BIT MULTIPLE EFFECTS PROCESSOR

BOSS VF-1 **MIDI-Implementationstabelle** Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	X	1–16 1–16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X **************	Mode 1 / Mode 3 X X	* 3
Note Number :	True Voice	X **************	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0, 32 1–31 64–95	X X X	O * 1 O * 2 O * 2	Bank Select
Prog Change	: True #	X **************	O 0–127	Patch Number 1–128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Command	X X	O * 4 X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes		* 1 ignoriert das LSB. * 2 erkennt die Meldung für “Parameter Realtime Control”. * 3 kann bei OMNI MODE eingestellt werden und wird intern gespeichert. * 4 wird benutzt für die Berechnung des MIDI Sync-Tempos der tempo-abhängigen Parameter wie z.B. DELAY TIME/RATE.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Technische Daten

VF-1 : 24-Bit Multi Effekt Prozessor

AD Konvertierung
24 bit 64-faches Oversampling Δ∑ Modulation

DA Conversion
24 bit 128-faches Oversampling Δ∑ Modulation

Sampling Frequenz
44.1 kHz

Programm Speicher
400: 200 (User) + 200 (Preset)

Nomineller Eingangspegel
GUITAR INPUT: -20 dBm
INPUT L (MONO)/R: -20 dBm,+4dBm

Eingangswiderstand
GUITAR INPUT : 1 MΩ
INPUT L (MONO)/R: 20 kΩ

Nomineller Ausgangspegel
OUTPUT L (MONO)/R: -20 dBm, +4 dBm

Ausgangswiderstand
OUTPUT L (MONO)/R: 1 kΩ

Dynamik Bandbreite
97 dB oder größer (IHF-A)

Bedienelemente
<Vorderseite>
POWER Schalter /INPUT LEVEL Regler
WRITE Taste
EXIT Taste
CATEGORY Taste
PARAMETER Taste (◄ / ►)
NUMBER/VALUE Regler, EFFECTS/ENTER Taste

<Rückseite>
LEVEL Schalter

Display
Graphic LCD (hintergrundbeleuchtetes LCD)

Anschlüsse
<Vorderseite>
GUITAR Buchse

<Rückseite>
INPUT Buchse L (MONO)/R
OUTPUT Buchse L (MONO)/R
DIGITAL OUTPUT Buchse: koaxial

* *EIAJ CP-1201, S/P DIF*

Expression Pedal/Control 1/2 Buchse
MIDI Buchsen (IN, OUT)
AC ADAPTOR Buchse

Stromversorgung
AC 14 V; AC Adaptor (BOSS BRC-120, 230, 240)

Stromverbrauch
800 mA

Abmessungen
218 (Breite) x 248 (Tiefe) x 44 (Höhe) mm

Gewicht
ca. 1.4 kg (ohne AC Adapter)

Zubehör
Handbuch
AC Adapter: BOSS BRC-120, 230, 240
Gummifüße x4

Zusätzlich erhältliches Zubehör
MIDI Foot Controller: FC-200 (Roland), FC-50
Fußschalter/taster: FS-5L, FS-5U
Expression Pedal: EV-5 (Roland), FV-300L+PCS-33 (Roland)
19“ Rack-Adapter: RAD-50 (Roland)
Insert Kabel: PCS-31(Roland) (stereo + mono x2)

* *0 dBm = 0.775 Vrms*



Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Index

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

Preset Patch Liste

Bank / No.	Name	Algorithm	Control Assign
A 1	MS DRIVE	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 2	W DLY CLEAN	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 3	TWIN BACKING	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 4	HUM4Cuttin’	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 5	TOUCH <oi>	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 6	HYPER METAL	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 7	BRIGHT CLEAN	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 8	VO CRUNCH	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 9	JET FLANGER	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 10	CRUNCH WAH	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 11	5150 DRIVE	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 12	DETUNE CLEAN	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 13	VINTAGE TWIN	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 14	FL MATCH	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 15	3-VOICE LEAD	GUITAR MULTI 1	EXP:PEDAL WAH
A 16	E.C. LEAD	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 17	PH CRUNCH	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 18	DELAY CRUNCH	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 19	MELLOW ATTACK	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 20	RING MOD	GUITAR MULTI 1	EXP:RING FREQUENCY
A 21	90’s METAL	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 22	JAZZ GARAGE	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 23	COMBO DRIVE	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 24	STEP PHASER	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 25	MELLOW COMP	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 26	STUDIO LEAD	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 27	DETUNE BG	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 28	GUITAR+SYN 1	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 29	GUITAR+SYN 2	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 30	SPACY LEAD	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 31	HEY! Jimi	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 32	STEREO OD	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 33	HI GAIN MS	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 34	5150 LEAD	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 35	TUBE STACK	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
A 36	BALLADE TREM	GUITAR MULTI 2	EXP:TR PAN RATE
A 37	BRIAN M	GUITAR MULTI 2	CTL:WAH ON/OFF
A 38	M DELAY	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 39	MICHAEL S	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 40	COOL BLUES	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 41	COUNTRY TELE	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 42	BIG RIFF	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 43	FUSION?	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 44	JAZZY	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 45	AUTO WAH	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 46	80’S CLEAN	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 47	OLD VH	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 48	CRUNCH CLEAN	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 49	BOSTON	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 50	VO DRIVE	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 51	60’S MS	GUITAR MULTI 2	CTL:WAH ON/OFF
A 52	BIG BACKING	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 53	FULL MS	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 54	LARRY C	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 55	SOLO MS	GUITAR MULTI 2	CTL:WAH ON/OFF
A 56	80’S METAL	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 57	BIG LEAD	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 58	BACK CRUNCH	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 59	ULTIMATE	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 60	AC W/DLY	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 61	METAL SOLO	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
A 62	SYN LEAD	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 63	DRIVE’n’ ROLL	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 64	Funkenstein	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 65	DEEP SEA	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 66	UPRIGHTER	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 67	CLEAN HEADS	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 68	FlangJackson	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 69	DINOSAUR	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 70	ROCK CS PICK	BASS MULTI	CTL:DELAY ON/OFF
A 71	Std. BASS	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 72	DEFUSION	BASS MULTI	CTL:MOD ON/OFF
A 73	FXtorious	BASS MULTI	CTL:FEEDBACK
A 74	LOW BLOW	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 75	FAKE FRETLESS	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 76	FUNKY BASS	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 77	PHASE BASS	BASS MULTI	EXP:PHASER RATE
A 78	PHASE ATTACK	BASS MULTI	EXP:PHASER RATE
A 79	CLEAR	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 80	DARK ROOM	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 81	JAZZ CHORUS	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 82	OV PUNCH	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 83	ARPEGIATE	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 84	BURN	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 85	SMOOTHY	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 86	SPACE PHASE	KEYBOARD MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 87	RING NOISE	KEYBOARD MULTI	CTL:CHORUS ON/OFF
A 88	DEEP RING	KEYBOARD MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 89	ROTARY SLOW	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 90	ROTARY FAST	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 91	OD ROTAR FAST	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 92	OD ROTAR SLOW	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
A 93	DELAY VOCAL	VOCAL MULTI	EXP:Foot Volume Level
A 94	RADIO VOICE	VOCAL MULTI	CTL:EQ ON/OFF
A 95	REVERSE	VOCAL MULTI	CTL:MOD ON/OFF
A 96	VOCODER MONO	VOCODER	CTL:HOLD
A 97	MALE > FEMALE	VoiceTRANSFORM	CTL:VT ON/OFF
A 98	FEMALE > MALE	VoiceTRANSFORM	CTL:VT ON/OFF
A 99	VOCAL DUO	VoiceTRANSFORM	CTL:VT ON/OFF
A 100	OldSpaceDisco	ISOLATOR	EXP:Foot Volume Level

EXP: Expresssion Pedal
CTL: Foot Switch

Bank / No.	Name	Algorithm	Control Assign
B 1	CHORUS GTR	GUITAR MULTI 1	EXP:Foot Volume Level
B 2	JUMBO AC	GUITAR MULTI 2	EXP:Foot Volume Level
B 3	OD FRETLESS	BASS MULTI	EXP:Foot Volume Level
B 4	REAL ACOUSTIC	ACOUSTIC MULTI	EXP:Foot Volume Level
B 5	ECHO BACK	KEYBOARD MULTI	CTL:DELAY ON/OFF
B 6	TREMOLO ROTAR	ROTARY MULTI	CTL:SPEED SELECT
B 7	Std. VOCAL	VOCAL MULTI	EXP:Foot Volume Level
B 8	VOCODER St.	VOCODER	CTL:HOLD
B 9	ROBOT VOICE	VoiceTRANSFORM	CTL:ROBOT ON/OFF
B 10	DANCE VIOLIN	ISOLATOR	EXP:Foot Volume Level
B 11	HPF BitFilter	LOFI PROCESSOR	MIDI-1:SAMPLE RATE
B 12	SMALL ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 13	LARGE HALL	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 14	POWER’S GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 15	RSS L << >> R	2CH RSS	EXP:Foot Volume Level
B 16	3D DELAY 1	DELAY RSS	CTL:DELAY ON/OFF
B 17	3D CHORUS 1	CHORUS RSS	CTL:CHORUS ON/OFF
B 18	3D REVERB 1	REVERB RSS	CTL:REVERB ON/OFF
B 19	GATE PANNER	RSS PANNER	CTL:PANNER ON/OFF
B 20	SHORT DELAY	DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 21	MultiTapDelay	MultiTAP DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 22	WIDE ECHO	TAPE ECHO201	EXP:Foot Volume Level
B 23	MIC DR20->87	MIC SIMULATOR	EXP:Foot Volume Level
B 24	WAVE CHORUS	SPACE CHORUS	EXP:Foot Volume Level
B 25	GATE FLANGER	StFLANGER DLY	EXP:Foot Volume Level
B 26	FAST PHASER	StPHASER DLY	EXP:PHASER RATE
B 27	DELAY CHORUS	StCHORUS DLY	CTL:DELAY ON/OFF
B 28	DETUNE CHORUS	STEREO PS DLY	EXP:Foot Volume Level
B 29	NO ATTACK CMP	STEREO MULTI	EXP:Foot Volume Level
B 30	COMP + GEQ	10GRAPHIC EQ	EXP:Foot Volume Level
B 31	QUIET 60Hz	HUM CANCELER	EXP:Foot Volume Level
B 32	VOCAL CANCEL	VOCAL CANCELER	EXP:Foot Volume Level
B 33	HALL / ROOM	REVERB + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 34	CHORUS/REV 1	CHORUS + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 35	Dub REVERB	DELAY + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 36	DLY/CHORUS 1	DELAY + CHORUS	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 37	BabbleElectro	ISOLATOR	EXP:Foot Volume Level
B 38	SPACE WATER	ISOLATOR	EXP:Foot Volume Level
B 39	MOVE FLGATE	ISOLATOR	MIDI-1:FLANGER GATE
B 40	EMERGENCY	ISOLATOR	EXP:Foot Volume Level
B 41	HeavyBitFiltr	LOFI PROCESSOR	MIDI-1:SAMPLE RATE
B 42	BreakBeatSkit	LOFI PROCESSOR	EXP:Foot Volume Level
B 43	TunnelMoveMod	LOFI PROCESSOR	MIDI-1:SOUND
B 44	AnalogCutting	LOFI PROCESSOR	EXP:Foot Volume Level
B 45	WOOD ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 46	MEDIUM ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 47	LARGE ROOM	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 48	PIANO REVERB	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 49	STRINGS REV	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 50	KARAOKE	REVERB 1	CTL:DELAY ON/OFF
B 51	MUSIC CLUB	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 52	AC.Gtr REVERB	REVERB 1	CTL:REVERB ON/OFF
B 53	BLUES ROOM	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 54	LIVE HOUSE	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 55	WARM HALL	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 56	SMALL HALL	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 57	ARENA	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 58	ARENA BACK	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 59	KICK REV1	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 60	KICK REV2	REVERB 2	CTL:REVERB ON/OFF
B 61	FAT GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 62	BRIGHT GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 63	HI LONG GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 64	LO LONG GATE	GATE REVERB	CTL:REVERB ON/OFF
B 65	RSS WIDE-High	2CH RSS	EXP:Foot Volume Level
B 66	3D DELAY 2	DELAY RSS	CTL:DELAY ON/OFF
B 67	3D CHORUS 2	CHORUS RSS	CTL:CHORUS ON/OFF
B 68	3D REVERB 2	REVERB RSS	CTL:REVERB ON/OFF
B 69	JET PANNER	RSS PANNER	CTL:PANNER ON/OFF
B 70	LONG DELAY	DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 71	St.SHORT Dly	DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 72	St.LONG DELAY	DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 73	Drifting L>>R	MultiTAP DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 74	RANDOM DELAY	MultiTAP DELAY	EXP:Foot Volume Level
B 75	SHORT ECHO	TAPE ECHO201	EXP:Foot Volume Level
B 76	LONG ECHO	TAPE ECHO201	EXP:REPEAT RATE
B 77	MIC 57->421	MIC SIMULATOR	EXP:Foot Volume Level
B 78	MIC DR20->421	MIC SIMULATOR	EXP:Foot Volume Level
B 79	MIC Mini->57	MIC SIMULATOR	EXP:Foot Volume Level
B 80	MIC 10 -> 87	MIC SIMULATOR	EXP:Foot Volume Level
B 81	DIMENSION 1	SPACE CHORUS	EXP:Foot Volume Level
B 82	DIMENSION 2	SPACE CHORUS	EXP:Foot Volume Level
B 83	DEEP FLANGER	StFLANGER DLY	EXP:FLANGER RATE
B 84	SLOW FLANGER	StFLANGER DLY	EXP:Foot Volume Level
B 85	St.STEP PH	StPHASER DLY	EXP:Foot Volume Level
B 86	NORMAL PHASER	StPHASER DLY	EXP:Foot Volume Level
B 87	DEEP CHORUS	StCHORUS DLY	EXP:Foot Volume Level
B 88	SLOW CHORUS	StCHORUS DLY	EXP:Foot Volume Level
B 89	OCTAVE	STEREO PS DLY	CTL:PITCH SHIFTER ON/OFF
B 90	DIMINISH	STEREO PS DLY	EXP:Foot Volume Level
B 91	DUAL LOW-CUT	STEREO MULTI	EXP:Foot Volume Level
B 92	DUAL HIGH-CUT	STEREO MULTI	EXP:Foot Volume Level
B 93	LIMIT + GEQ	10GRAPHIC EQ	EXP:Foot Volume Level
B 94	TOTAL GEQ	10GRAPHIC EQ	EXP:Foot Volume Level
B 95	QUIET 50Hz	HUM CANCELER	EXP:Foot Volume Level
B 96	CENTER CANCEL	VOCAL CANCELER	EXP:Foot Volume Level
B 97	HALL / PLATE	REVERB + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 98	CHORUS/REV 2	CHORUS + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B 99	Flam REVERB	DELAY + REVERB	CTL:EFFECTS ON/OFF
B100	DLY/CHORUS 2	DELAY + CHORUS	CTL:EFFECTS ON/OFF

EXP: Expresssion Pedal
CTL: Foot Switch

MEMO